

www.shpil.com

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№ 1
2005

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Gothic 3

...а два меча - лучше

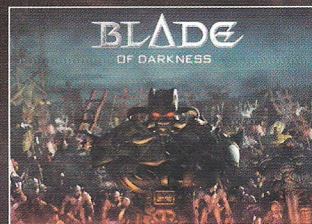
Космические рейнджеры 2: Доминаторы

эволюция терминаторов

Grand Theft Auto: San Andreas

ghetto musik

ПОСТЕРЫ



ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Приключения Шерлока Холмса: Загадка Серебряной Сережки, Lada Racing Club, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, Sid Meier's Pirates!, Starship troopers, Звездные Волки, Tony Hawk's Underground 2, Ghost in the Shell II: Innocence

Подписной индекс — 23852

ISSN 1609-9001



9 771609 900008 01>

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА*

З питань партнерства звертатися: тел (044) 244-7870, e-mail: info@games.1c.ua, http: games.1c.ua

Бої у космосі,
на поверхні планет
та всередині
космічних кораблів



Величезний ігровий
всесвіт, більше 500
планетарних систем

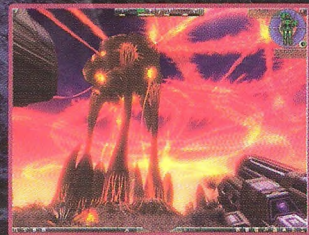
Сучасне продуктивне
графічне ядро



Найширші можливості
для гравця: бої, торгівля,
локальна політика...

Оригінальний сюжет,
велика кількість
різноманітних місій

Вихід гри заплановано
до кінця 2004 року



PARKAN



Copyright © 2004 Nikita. Все права захищено.



Copyright © 2004 фірма «1С». Все права захищено.

INTRO

Как пишут intro

— Кто-то может пошутить? Мне intro нужно, — сказал Мах.

— Я сегодня смешно пошутил в столовой! — ответил Z-Spoiler. — Я стоял в очереди и ждал, пока появится гарнир. А поварахи очень громко кричали. И потом они принесли вермишель. А я пошутил, что, судя по тому, что они так кричали и долго несли вермишель, они ее, наверное, рожали.

— И что? — спросил Мах.

— В очереди все очень смеялись.

— А в чем шутка?

— Ну, это... метафора! Вот и смешно.

— Нет, не смешная шутка. Для intro не подойдет... — сказал Мах и задумался.

— Слушай, а ты других шуток не знаешь? — с надеждой спросил Мах.

— Нет... Как-то, других не знаю... — ответил Z-Spoiler.

— Плохо. Мне нужна шутка. Андрей, пошути!

— На какую тему?

— На любую.

— А сколько ты заплатишь?

— Если пошутишь, я тебя не буду бить.

Сегодня...

— Хорошо. Вот смотри: ты сегодня в черном, и я сегодня в черном. Кого мы сегодня провожаем? Ха-ха.

— Мы сегодня сдаем первый номер «Шпиль!» за 2005 год. И мне нужна шутка.

— А эта тебе не подходит?

— Какая?

— Ну, которая про «кого провожаем»!

— Так это не шутка, это правда.

В этот момент зашел сисадмин:

— Кто сожрал весь трафик? Так, пацаны, на сегодня я отключаю у вас всю технику. Вот, ща я дерну рубильник... И с этого моме



Содержание

Эхо планеты

Музыкальное чтиво!	6
News+	7

ЧартШПиль!

8

МегаGame

Sid Meier's Pirates!	14
----------------------	----

Ждем-с!

Во имя вечной славы пехоты...	18
Да падёт благословение Инноса на ваши головы...	20
Особенности русского underground'a	22

To play or not to play

Дело мафии живет и процветает	24
Космические рейнджеры 2: Доминаторы	28
Звездные Волки	30
Приключения Шерлока Холмса: Загадка Серебряной Сережки	36
И снова Underground...	38
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	40

Clubничка

Кланвар FuDeS vs C-club	44
-------------------------	----

Чуваак!

Ани Лорак	48
-----------	----

Cell-o-Fan

«Мобі» — новое имя в мобильной связи!	50
В книгу рекордов — с ДЖИНС!	51

Железный Воом!

«Новые площадки» против «старых ножек» или 775 vs 478	52
Предрождественский парад новинок от АТИ	56
SLI — больше, чем один	58

Animania

Слёзы робота	60
--------------	----

СмехоДРОМ

64

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный ацтой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — на любителя (а вообще — неплохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відішліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!



МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ!



Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті

WWW.LOGIZMO.COM.UA

МЕЛОДІЇ, ЩО ПОМІЧЕНІ ЛІТЕРОЮ "F", – ПОЛІФОНІЧНІ ТА МОНОФОНІЧНІ. ВСІ ІНШІ – МОНОФОНІЧНІ. УВАГА! ДЛЯ ПОЛІФОНІЧНИХ ТЕЛЕФОНІВ: ЩОБ ЗАМОВИТИ МЕЛОДІЇ З ЛІТЕРОЮ "F", НАБЕРІТЬ КОД ОБРАНОЇ МЕЛОДІЇ, ПОТІМ ПІСЛЯ ПРОБІЛУ – ЛІТЕРУ "F" ТА ВІДІШЛІТЬ ЦЕ ПОВІДОМЛЕННЯ НА НОМЕР 108700 (НАПРИКЛАД: SGXXXXXX F).

НАЙБІЛЬШ ГАРЯЧІ ХІТИ

- SG126884 DESPINA VANDI-COME ALONG F
- SG126893 ВІА ГРА-МИР О КОТОРОМУ Я НЕ ЗНАЛА ДО ТЕБЯ F
- SG126897 DARREN HAYES-POPULAR F
- SG126898 O-ZONE-DE CE PLANG CHITARELE F
- SG126894 ВАЛЕРІЯ+СТАС ПЬЕХА-ТЫ ГРУСТИШЬ F
- SG126804 BRITNEY SPEARS-MY PREROGATIVE F
- SG126805 CHRISTINA AGUILERA-FEAT MISSY ELLIOT-CAR WASH F
- SG126810 ROBBIE WILLIAMS-RADIO F
- SG126811 СПЛИН-МЫ СИДЕЛИ И КУРИЛИ F
- SG126553 ИРИНА ДУБЦОВА-О НЕМ F

ТІЛЬКИ ВІД LOGIZMO!

- SG103982 TARKAN-DUDU F
- SG1126 TARKAN-HUP F
- SG1128 TARKAN-KUZU KUZU F
- SG1132 TARKAN-UNUTMAMAJ F



SG105202 SG125543 SG125549 SG125561

НАЙКРАЩІ УКРАЇНСЬКІ ХІТИ

- SG126494 АНІ ЛОРАК-ТРИ ЗВУЧНИХ СЛОВА F
- SG126505 АНЮТА СЛАСКА-ПТИЦЕЛОВ F
- SG126497 АЛЕНА ВИННИЦЬКА-РАССВЕТ F
- SG126727 АЛИБИ-С ЧИСТОГО ЛИСТА F
- SG126465 ВІА ГРА И В. МЕЛАНЧЕ-ПРИТЯЖЕНЬА БОЛЬШЕ НЕТ F
- SG126549 ВІА ГРА-БИОЛОГИЯ F
- SG126493 В. СЕРДЮЧКА-ВСЕ БУДЕТ ХОРОШО F
- SG126464 ВЕРКА СЕРДЮЧКА И ГЛЮКОЗА-ЖЕНИХА ХОТЕЛА F
- SG126734 ВЕРКА СЕРДЮЧКА(МУЗИКА "ЗОЛУШКА")-ДАЖЕ ЕСЛИ ВАМ НЕМНОГО ЗА ТРИДЦАТЬ... F
- SG126887 ВЕРКА СЕРДЮЧКА-ТУК, ТУК, ТУК F
- SG126504 ВВ-ДЕНЬ НАРОДЖЕННЯ F
- SG126506 ДРУГА РІКА-ВЖЕ НЕ САМ F
- SG126492 ІРИНА БІЛИК-ПОМНИТЬ F
- SG126491 ОКЕАН ЕЛЬЗИ-ДИВЧИНА F
- SG127035 РАЗОМ НАС БАГАТО... F
- SG126496 РУСЛАНА-ДИКІ ТАНЦІ F
- SG126498 СКРЯБІН И БІЛИК-МОВЧАТИ F
- SG126510 С. ВАКАРЧУК-Я ІДУ ДОДОМУ F

ХІТИ РОСІЙСЬКОЇ ЕСТРАДИ

- SG126775 АЛЕКСА-ГДЕ ЖЕ ТЫ F
- SG126784 АНАСТАСІЯ СТОЦКАЯ - ВЕНЫ РЕКИ F
- SG126487 АЛЛА ПУГАЧЕВА-ХОЧЕТСЯ F
- SG126732 А-СТУДИО-НОЧЬ ПОДРУГА F
- SG126467 ВАЛЕРІЯ- РАДУГА-ДУГА F
- SG126485 ВАРУМ И АГУТИН-Я БУДУ ВСЕГДА С ТОБОЙ F
- SG126771 ВАЛЕРІЯ - ПЕРЕЛЕЙ ВОДА F
- SG126555 В. БУТУСОВ-ДЕВУШКА ПО ГОРОДУ F
- SG126564 В. ВЫСОЦКИЙ- ДИАЛОГ У ТЕЛЕВИЗОРА F
- SG126729 ГОСТИ ИЗ БУДУЩЕГО- ВСЕ РЕШЕНО F
- SG126773 ГЛЮКОЗА - ОЙ, ОЙ F
- SG126926 ДИМА БИЛАН-НА БЕРЕГУ НЕБА F
- SG126890 ДМИТРИЙ МАЛИКОВ- ВИШНЕВАЯ СМОЛА F
- SG126472 ДМИТРИЙ МАЛИКОВ- НЕ СКУЧАЙ F
- SG126895 ДИСКОТЕКА АВАРИЯ- НОВОГОДНЯ F
- SG126781 ДИСКОТЕКА АВАРИЯ- ЖЕСТОКИЙ РЭП F
- SG126731 ЖАСМИН-КАПЛЯ ЛЕТА F
- SG126486 ЖАСМИН-САМЫЙ ЛЮБИМЫЙ F
- SG126886 ЗАЦЕПНИ+КАДЫШЕВА- ШИРОКА РЕКА F
- SG126560 ИВАНУШКИ-ВОТ ЭТО КИНО F
- SG126548 И. ПИРЦХАЛАВА ЛОНДОН - ПАРИЖ F
- SG126557 ЗЕМФИРА-НЕБО МОРЕ ОБЛАКА F
- SG126469 КОРИ-С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, ВИКА F
- SG126559 КОРИ-КОРИ F
- SG126563 КАТЯ ЛЕЛЬ-СТОЯТЬ БОЯТСЯ F
- SG126565 КРИСТИНА ОРБАКАЙТЕ- ЭТО ПРОСТО СОН F
- SG126772 КРИСТИНА ОРБАКАЙТЕ - ТЫ БУДИ МЕНЯ F
- SG126475 КРИСТИНА ОРБАКАЙТЕ-

- ГУБКИ БАНТИКОМ F
- SG126908 ЛЮБЕ+С. БЕЗРУКОВ-БЕРЕЗЫ F
- SG126889 ЛЮБЕ-ПО ВЫСОКОЙ ТРАВЕ F
- SG126783 МИХАИЛ КРУГ - ЗОЛОТЫЕ КУПОЛА F
- SG126779 МИРАЖ - МУЗЫКА НАС СВЯЗАЛА F
- SG126488 НЕПАРА-БОГ ТЕБЯ ВЫДУМАЛ F
- SG126730 ПРЕМЬЕР МИНИСТР-ДВА БИЛЕТА В ЛЕТО F
- SG126483 ПРЕМЬЕР-МИНИСТР НАТАШКА F
- SG126774 ПРОПАГАНДА - КВАНТО КОСТА F
- SG126489 ПРОПАГАНДА-СУПЕРДЕТКА F
- SG126470 REFLEX- НОН-СТОП F
- SG126547 SMASH-OBSESSION F
- SG126912 SMASH-FAITH F
- SG126733 СТАС ПЬЕХА-ОДНА ЗВЕЗДА F
- SG126888 С. РОТАРУ-НЕБО ЭТО Я F
- SG126511 С. РОТАРУ-БЕЛЫЙ ТАНЕЦ (REMIX) F
- SG126782 УМАТУРМАН - ПРАСКОВЬЯ F
- SG126812 УМАТУРМАН - ПРОСТИТСЯ F
- SG126561 ФАБРИКА-ДЕВУШКИ ФАБРИЧНЫЕ F
- SG126552 ФАБРИКА-ЛЕЛИК F
- SG126907 ФАБРИКА 5-КРУТО ТЫ ПОПАЛ F
- SG126892 ЧАЙ ВДВОЕМ-А ТЫ ВСЕ ЖДЕШЬ F
- SG126777 ШУФУТИНСКИЙ - НАКОЛОЧКА F
- SG126728 Н.И-БИЛЕТ F
- SG126778 ЮРИЙ ТИТОВ - ПОНАРОШКУ F

- SG126747 ЛЕЗГИНКА F
- SG126748 ОЧИ ЧЕРНЫЕ F
- SG126738 7-40 F
- SG126739 МУРКА F

ГІМНИ

- SG126736 ГІМН УЕФА F
- SG126737 БОЖЕ ЦАРЯ ХРАНИ! F

СПРАВЖНІ ПІСНІ

- SG103982 TARKAN - DUDU
- SG87331RN 50 CENT - IN DA CLUB
- SG11694RN 50 CENT - P.I.M.P.
- SG112865RN BENNY BENASSI - SATISFACTION
- SG111637RN BEYONCE - BABY BOY
- SG104774RN BREATHE - TECHNO
- SG121336RN BRITNEY SPEARS - TOXIC
- SG47316RN BOMFUNK - MC'S FREESTYLER
- SG69870RN DJ SENTELLO - MIX
- SG115228RN KYLIE MINOGUE - SLOW
- SG104038RN SEAN PAUL - GET BUSY
- SG54776RN SHAGGY - HEY SEXY LADY



ІНОЗЕМНІ ХІТИ

- SG983 ABBA-LAY ALL YOUR LOVE ON ME
- SG126726 ALCAZAR- THIS IS THE WORLD WE LIVE IN F
- SG126581 A-TEENS-I PROMISED MYSELF F
- SG87331 50 CENT-IN DA CLUB F
- SG111694 50 CENT-P.I.M.P. F
- SG126896 ABBA-HAPPY NEW YEAR F
- SG126763 A-HA - LIFELINES F
- SG106900 AMR DIAB-HABIBI F
- SG39216 ANASTACIA-COWBOYS AND KISSES F
- SG126910 ANTIQUE-TIME TO SAY GOODBYE F
- SG91953 ANGELA DIMITROU-MARGARITES F
- SG107311 ANGELA DIMITROU+AMR DIAB-ELEOS
- SG120559 ATOMIC KITTEN-IF YOU COME TO ME F
- SG68947 AVRIL LAVIGNE-COMPLICATED F
- SG68948 AVRIL LAVIGNE-I'M WITH YOU F
- SG105084 AVRIL LAVIGNE-LOSING MY GRIP F
- SG981 A-HA-TAKE ON ME
- SG126570 ANASTACIA-LEFT OUTSIDE ALONE F
- SG115757 BASSTOY-RUNNIN F
- SG15759 BESAME MUCHO F
- SG119969 BLACK EYED PEAS SHUT UP F
- SG126571 BLACK EYED PEAS LET'S GET IT STARTED F
- SG126762 BLUE - BUBBLIN F
- SG70398 BOB MARLEY-NO WOMAN NO CRY
- SG121336 BRITNEY SPEARS-TOXIC F
- SG115567 BRITNEY SPEARS-ME AGAINST THE MUSIC F
- SG122741 BRITNEY SPEARS-I GOT THAT BOOM BOOM F
- SG126804 BRITNEY SPEARS - MY PREROGATIVE F
- SG126761 BRITNEY SPEARS - OUTRAGEOUS F
- SG12108 BRITNEY SPEARS-I LOVE ROCK AND ROLL
- SG126572 BRITNEY SPEARS- EVERYTIME F
- SG112865 B. BENASSI-SATISFACTION F
- SG126753 B. BENASSY-HIT MY HEART F
- SG126751 BEYONCE- NIGHTLY GIRL F
- SG104938 BEYONCE+ JAY Z-CRAZY IN LOVE F
- SG111637 BEYONCE-BABY BOY F
- SG53884 B.MCFERRIN-DON'T WORRY BE HAPPY
- SG12659 BONEY M-SUNNY F
- SG126911 BODIES WITHOUT ORGANS-LIVING IN A FANTASY F
- SG126909 BLUE-CURTAIN FALLS F
- SG47296 BRANDY&RAY-ANOTHER DAY IN PARADISE
- SG126546 BUSTA RHYMES & MARIAH CAREY-I KNOW WHAT YOU WANT F
- SG126574 CHRISTINA MILAN-DEEP IT LOW F
- SG25063 CRAIG DAVIDS-7 DAYS F
- SG126575 DA BUZ-DANGEROUS F
- SG11169 DAVE GAHAN-I NEED YOU
- SG115741 CRISTAL SIERRA-PLAY NO MORE
- SG126576 EAMON F*K IT F
- SG126920 EAGLES-HOT CALIFORNIA F
- SG126923 ELTON JOHN-ALL THAT I'M ALLOWED F
- SG10875 EMINEM-STAN F
- SG117509 EMINEM-8 MILE
- SG47333 EMINEM-THE REAL SLIM SHADY



SG127049

ЦІКАВІ ТА ЗНАЙОМІ ЗВУКИ

- SG107162 ФЕН-ШУЙ МУЗИКА ВІТРУ F
- SG107164 СЛІВ ПТАХІВ F
- SG107165 МЕКСИКАНСЬКА ХВИЛЯ F
- SG107166 ДВЕРНИЙ ДЗВІНОК 1 F
- SG107167 ПОСТРІЛ F
- SG107168 ЦЕРКОВНІ ДЗВОНИ F
- SG107171 КОСМІЧНА РАКЕТА F
- SG107173 БАРАБАН F
- SG107174 ДЗВІНОК СТАРОВИННОГО ТЕЛЕФОНУ F
- SG126440 СИРЕНА F



МЕЛОДІЇ З КІНОФІЛЬМІВ

- SG126925 5 МИНУТ-КАРНАВАЛЬНА НОЧЬ F
- SG126516 17 МГНОВЕННИЙ ВЕСНЬ-ПЕСНЯ О ДАЛЕКОЙ РОДИНЕ F
- SG41275 АМЕЛЕ 2 F
- SG126551 БРИЛЛИАНТОВАЯ РУКА-ПОМОГИ МНЕ (ТАНГО) F
- SG126512 БЕЛОЕ СОЛНЦЕ ПУСТЫНИ-ГОСПОЖА УДАЧА F
- SG126768 БРИГАДА - TRIPLEX F
- SG126769 БУМЕР - МОБИЛЬНИК F
- SG126785 ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ F
- SG120622 BRAVEHEART F
- SG126765 ДОРОГАЯ МАША БЕРЕЗИНА F
- SG126550 ЗЕМЛЯ САННИКОВА-ЕСТЬ ТОЛЬКО МИГ F
- SG126786 CHICAGO F
- SG120626 DESPERADO F
- SG68127 JAMES BOND F
- SG38264 КРИМИНАЛЬНОЕ ЧТИВО
- SG120410 KILL BILL F
- SG126514 КАВКАЗСКАЯ ПЛЕННИЦА-ПЕСНЯ ПРО МЕДВЕДЕЙ F
- SG53886 MISSION IMPOSSIBLE F
- SG126735 МИМИНО-ЧИТО-БРИТО F
- SG126770 НОЧНОЙ ДОЗОР F
- SG53897 GOOD BAD UGLY MOVIE F
- SG123554 PRETTY WOMAN F
- SG126744 ПОСТОЙ ПАРОВОЗ F
- SG4948 PINK PANTHER F
- SG80250 ROCKY F
- SG83841 MUPPET SHOW F
- SG127070 М/Ф ПРОСТОКВАШИНО
- SG53266 STAR WARS F
- SG126567 СЛУЖЕБНЫЙ РОМАН-У ПРИРОДЫ НЕТ ПЛОХОЙ ПОГОДЫ F
- SG126813 СЕКС И ГОРОД F
- SG120658 TOPGUN F
- SG120657 TITANIC F
- SG126766 ТРОЯ F
- SG126749 УТОМЛЕННЫЕ СОЛНЦЕМ F
- ТУМ БАЛАЛАЙКА F
- SG126568 ШАЛАНДЫ ПОЛНЫЕ КЕФАЛИ F
- SG126740 В МИРЕ ЖИВОТНЫХ F
- SG126741 ТИ Ж МЕНЕ ПІДМАНУЛА F
- SG126746 АХ, ОДЕССА F

ФОЛЬКЛОР

108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відішліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!



МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ!



Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті

WWW.LOGIZMO.COM.UA

МЕЛОДІЇ, ЩО ПОМІЧЕНІ ЛІТЕРОЮ "F", – ПОЛІФОНІЧНІ ТА МОНОФОНІЧНІ. ВСІ ІНШІ – МОНОФОНІЧНІ. УВАГА! ДЛЯ ПОЛІФОНІЧНИХ ТЕЛЕФОНІВ: ЩОБ ЗАМОВИТИ МЕЛОДІЇ З ЛІТЕРОЮ "F", НАБЕРІТЬ КОД ОБРАНОЇ МЕЛОДІЇ, ПОТІМ ПІСЛЯ ПРОБІЛУ – ЛІТЕРУ "F" ТА ВІДІШЛІТЬ ЦЕ ПОВІДОМЛЕННЯ НА НОМЕР 108700 (НАПРИКЛАД: SGXXXXXX F).

SG87337 JANIS JOPLIN-MERCEDES BENZ F
SG116713 JAY Z-LA LA LA F
SG52979 J. LOPEZ-JENNY FROM THE BLOCK F
SG39273 J. LOPES-IF YOU HAD MY LOVE F
SG39274 J. LOPEZ-LET'S GET LOUD F
SG104706 J. LOPEZ-I AM GLAD F
SG63365 J. LOPEZ-I'M GONNA BE ALLRIGHT F
SG111702 JEWEL-INSTITUTION F
SG111705 JUNIOR JACKY-SAMBA F
SG70634 J. TIMBERLAKE-CRY ME A RIVER F
SG69875 KITARO-SILK ROAD F
SG121340 KELIS-MILKSHAKE F
SG126756 KEANE-SOMEWHERE ONLY WE KNEW F
SG115751 KMC-I FELL SO FINE F
SG115578 KRAFTWERK-TOUR DE FRANCE F
SG111710 K. MANTRONIX-HOW DID YOU KNOW F
SG13625 K. MINOGUE-LOVE AT FIRST SIGHT F
SG80249 K. MINOGUE-COME INTO MY WORLD F
SG126573 K. MINOGUE-CHOCOLATE F
SG115753 LADYBIRD-DANGEROUS TO ME F
SG31822 LAS KETCHUP-ASEREJE F
SG115580 LIMP BIZKIT-BEHIND BLUE EYES F
SG115587 LINKIN PARK-NUMB F
SG115463 LORNA-PAPI CHULO F
SG126742 LA CUCARACHA F
SG105088 MADONNA-HOLLYWOOD F
SG90364 MADONNA-AMERICAN LIFE F
SG125922 MADONNA-LOVE PROFUSION F
SG13629 MADONNA-LA ISLA BONITA F
SG47593 MADONNA-DIE ANOTHER DAY F
SG115776 MADONNET-HORNY F
SG115766 MASSIVE ATTACK-UNFINISHED SYMPATH F
SG115231 MEL C-YEAH YEAH YEAH F
SG115746 MELA-CHORI CHORI F
SG111712 MELANIE BLATT-DO ME WRONG F
SG10898 MERIAH CAREY-HERO F
SG120563 M. JACKSON-ONE MORE CHANCE F
SG115754 MINIMALISTIC-CLOSE COVER F
SG115775 MISSY ELLIOT-PASS THE DUTCH F
SG111638 MOBY-JAM FOR THE LADIES F
SG126725 NEVEGREEN&POLINA GRIFFITS-JUST ANOTHER LOVE SONG F
SG104979 NAS-I CAN F
SG24983 NATALIE IMBRUGLIA-TORN F
SG124408 NE NA NA NA F
SG50252 NELLY-DILEMMA F

SG120557 NELLY FURTADO-POWERLESS F
SG126554 O-ZONE-DRAGOSTEA DIN TEI F
SG126809 O-ZONE-DESPRE TINE F
SG120564 OBJE TRICE-GOT SOME TEETH F
SG109142 PANJABI MC-JOGI F
SG82418 PANJABI MC-MUNDIAN TO BACH KE F
SG107314 PINK-FEEL GOOD TIME F
SG95714 PINK-FAMILY PORTRAIT F
SG115581 PINK-TROUBLE F
SG25050 PINK-YOU MAKE ME SICK F
SG115752 PINK MARTINI - DON DE ESTASYOLLANDA F
SG105666 PLACEBO-THE BITTER END F
SG115777 QUANTANAMERA F
SG111714 R KELLY-IGNITION F
SG122738 REMEMBER-SUMMER LOVE F
SG104037 RICKY MARTIN-JALEO F
SG115583 RICKY MARTIN-JURAMENTO F
SG90534 RICKY MARTIN-MARIA F
SG64020 ROBBIE WILLIAMS-FEEL F
SG104334 ROBBIE WILLIAMS-COME UNDONE F
SG111715 ROBBIE WILLIAMS-SOMETHING BEAUTIFUL F
SG115740 ROMEO-JUST WAIT F
SG115739 ROSEY-LOVE F
SG115780 ROSSANA-EL TALISMAN F
SG52186 SAFRI DUO-PLAYED A LIVE F
SG104996 SARAH BRIGHTMAN-HAREM F
SG122749 SATURDAY-NIGHT F
SG115584 SEAL-GET IT TOGETHER F
SG104038 SEAN PAUL-GET BUSY F
SG115745 SEBASTIAN-PHENOMENON F
SG54776 SHAGGY-HEY SEXY LADY F
SG104040 SHAGGY-STRANGER OF A WOMEN F
SG121348 SHAGGY-GET MY PARTY ON F
SG104984 SHAKIRA-TE DEJO MADRID F
SG52355 SHAKIRA-WHEREVER WHENEVER F
SG104707 SHANIA TWAIN-KA CHING F
SG111857 SIMPLY RED-FAKE F
SG104708 SIMPLY RED-SUNRISE F
SG111640 SKIN-FAITHFULNESS F
SG109145 SNOOP DOGG-BEAUTIFUL F
SG115232 STACIE-ORRICO F
SG115233 STACIE-STUCK F
SG111716 STARSAILOR-SILENCE IS EASY F
SG10935 STING-DESERT ROSE F
SG10936 STING-ENGLISHMAN F
SG111717 STING-SEND YOUR LOVE F

SG41292 STING-SHAPE OF MY HEART F
SG115744 TANGO CLUB-LOS TANGUEROS F
SG87338 TATU-THEY'RE NOT GONNA GET US F
SG52218 THE PRODIGY-BREATHE F
SG126764 THE PRODIGY-GIRLS F
SG42323 THE PRODIGY-RUFF IN THE JUNGLE BUSINESS F
SG103513 TIZIANO FERRO-ROSSO RELATIVO F
SG126589 USHER-BURN F
SG115747 U2-WITH OR WITHOUT YOU F

СХІДНІ МОТИВИ

SG126787 СХІДНА МЕЛОДИЯ 1 F
SG126788 СХІДНА МЕЛОДИЯ 2 F
SG126789 СХІДНА МЕЛОДИЯ 3 F
SG126790 СХІДНА МЕЛОДИЯ 4 F
SG126791 СХІДНА МЕЛОДИЯ 5 F
SG126792 TAM-TAM 1 F
SG126793 TAM-TAM 2 F
SG126794 TAM-TAM 3 F
SG126795 ТАНЕЦЬ ЖИВОТА F
SG126796 ТУРЕЦЬКИЙ ФОЛЬКЛОР F

CLASSICAL MUSIC

SG126745 AVE, MARIA! F
SG118088 BACH-BADINERIE 1 F
SG36024 BACH-TOCCATA AND FUGUE 1 F
SG36025 BEETHOVEN-FUR ELISE F
SG36141 BRAHMS-HUNGARIAN DANCE F
SG37478 G. VERDI-RIGOLETTO F
SG37233 MOZART-MAGIC PAN F
SG37479 PAGANINI-KAPRIS 24 F
SG36031 STRAUSS F
SG36032 TSCHAIKOVSKY-1812 OVERTURE F
SG36034 TSCHAIKOVSKY-DANCE OF THE SUGAR VIVALDI-SEASON (SPRING) F
SG62810 VIVALDI-SYMPHONY F
SG36036 WAGNER-RIDE OF THE VALKYRIES F

CLUB MUSIC

SG118084 JUNKIE & PETER-DON'T MAKE UP THE POLICE F
SG118079 IZ & DIZ-LOVE IT DUB IT F
SG118085 FRANCESCO FARFA-UNIVERSAL LOVE F
SG118087 D. GUETTA-JUST A LITTLE MORE LOVE F
SG118082 BUSHWACKA-4 DA NITE F
SG118083 4TUNA 500-DANCING IN THE DARK F
SG118081 CIRCULATION-CHOCOLATE F
SG118093 ECHOMEN-THRU 2 YOU F

SG118101 PLANET FUNK-WHO SAID F
SG118095 MIRO-THE ONE I RUN TO F
SG118091 LOS HERMANOS-QUETZAL F
SG118090 PORTISHEAD-ROADS F
SG118089 TIM DELUXE-MUNDAYA F

ЖИВІ ЗВУКИ

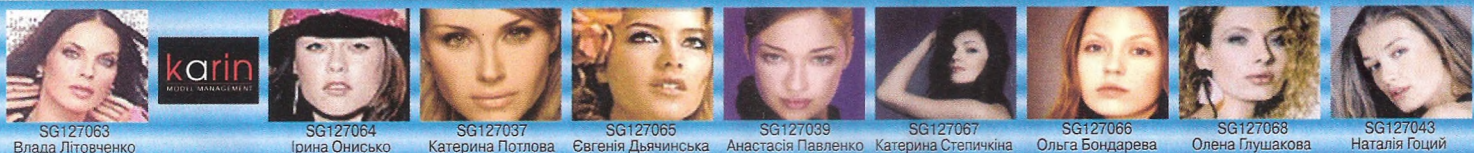
SG126913RN ПЛАЧ НОВОНАРОДЖЕНОГО
SG126914RN СЕРЦЕБИТТЯ
SG126916RN ХОДЬБА ПО СІНІГУ
SG126917RN ШИПІЛЛЯ СОДОВОЇ
SG126918RN ВІДУБТЯ ПІЯТЯГА
SG126919RN ВІТТЯ БОВКА

ТІЛЬКИ ДЛЯ
ПОЛІФОНІЧНИХ
ТЕЛЕФОНІВ

ROCK

SG126562 БИ2&BRAINSTORM-СКОЛЬЗЬКІЕ УЛИЦЫ (РЕМИКС) F
SG126780 БИ-2&ЧАЙФ-ДОТЯНУТЬСЯ ДО НЕБЕС F
SG126891 ЗВЕРИ-РАЙОНЫ КВАРТАЛЫ F
SG126479 ЗВЕРИ VS TRIPLEX-BCE, ЧТО КАЕТСЯ (REMIX) F
SG78457 BEATLES-YESTERDAY F
SG78456 BEATLES-LET IT BE F
SG126558 BON JOVI-IT'S MY LIFE F
SG4293 BON JOVI-KEEP THE FAITH F
SG120560 BON JOVI-WANTED DEAD OR ALIVE F
SG126806 DEEP PURPLE-SMOKE ON THE WATER F
SG25113 DEPECHE MODE-ENJOY THE SILENCE F
SG126882 DEPECHE MODE-THE MEANING OF LOVE F
SG82518 EUROPE-FINAL COUNTDOWN F
SG121339 EVANESCENCE-MY IMMORTAL F
SG107846 QUEEN-WE WILL ROCK YOU F
SG126752 RED HOT CHILI PEPPERS-CAN'T STOP F
SG115582 RED HOT CHILI PEPPERS-UNIVERSALLY F
SG103006 RED HOT CHILI PEPPERS-BY THE WAY F
SG10918 RED HOT CHILI PEPPERS-CALIFORNICATION F
SG25100 ROLLING STONES-ANGIE F
SG126569 RAMMSTEIN-MUTTER F
SG126883 RAMMSTEIN-AMERIKA F
SG12111 SANTANA-MARIA F
SG115234 THE RASMUS-IN THE SHADOWS F

НАЙКРАЩІ МОДЕЛІ



АНІМАЦІЙНІ ПОВІДОМЛЕННЯ

СЮРПРИЗ ДЛЯ ТЕБЕ - HOT GIRLS



ДОДАЙ ЖИТТЯ
СВОЄМУ МОБІЛЬНОМУ!

Тільки від Logizmo!



ЗАВАНТАЖИТИ

Відправте код обраного лого/мелодії на номер 108700. Поліфонічні мелодії, кольорові зображення та анімаційні повідомлення завантажуватимуться через WAP. (Для завантаження поліфонічних мелодій повинні бути активовані та налаштовані послуги WAP). Для абонентів Київстар – 486 0466, для абонентів УМС – 240 0000. У випадку помилкового замовлення послуга вважається наданою.

СУМІСНІСТЬ З МОДЕЛЯМИ ТЕЛЕФОНІВ

Чорно-білі логотипи, монофонічні мелодії та графічні повідомлення сумісні з всіма моделями NOKIA, крім 3110, 8110 та 5110. SAMSUNG: D410, C110. Кольорові зображення сумісні з моделями NOKIA: N-GAGE, 3100, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6510, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 7660. MOTOROLA: C350, C450, C550, T720, V150, V300, V500, V600. SAMSUNG: E715, C100, C110, S500, T500, D410, X100. SIEMENS: M55, S55, S55, C60, C62, MC60, A60, S11. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Анімаційні повідомлення сумісні з моделями NOKIA: N-GAGE, 3100, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 7660. MOTOROLA: C350, C450, C550, T720, V150, V300, V500, V600. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A600, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C50, C60, C62, MC60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, D687. Живі звуки (справлені пісні сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 5100, 6100, 6550, 6800, 7210, 7250, N-GAGE. SAMSUNG: E700

108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відішліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!



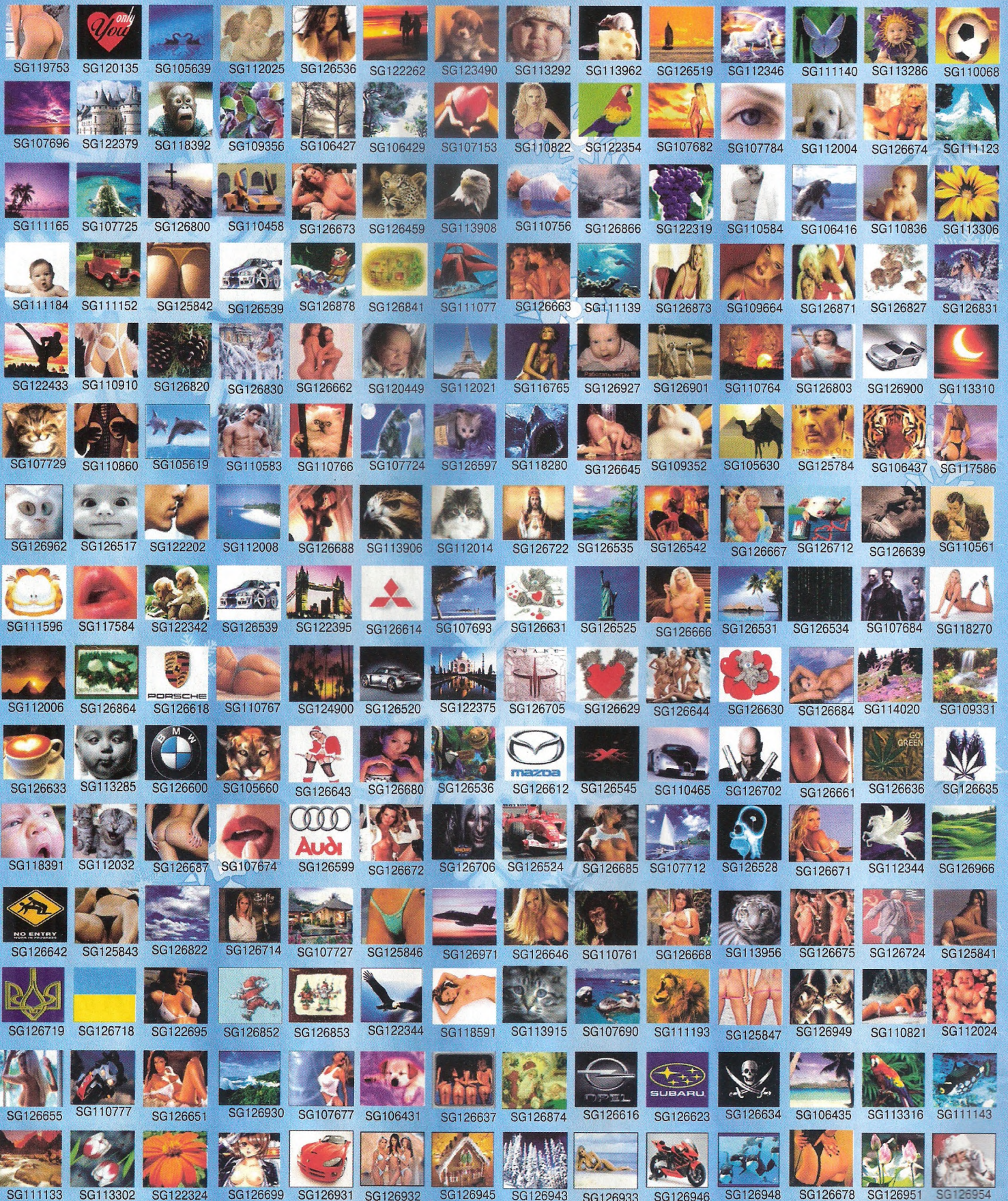
МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ!



Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті

WWW.LOGIZMO.COM.UA

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ



ЗАВАНТАЖИТИ

СУМІСНІСТЬ З МОДЕЛЯМИ ТЕЛЕФОНІВ

Чорно-білі логотипи, монофонічні мелодії та графічні повідомлення сумісні зі всіма моделями NOKIA: 3110, 8110 та 5110. SAMSUNG: D410, C110. Кольорові заставки сумісні з моделями NOKIA: N-GAGE, 3100, 3510, 3510, 3510, 5100, 6100, 6220, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 7600. MOTOROLA: C350, C450, C550, T720, V150, V300, V500, V600. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, T500, D410, X100. SIEMENS: M55, S55, S55, C60, C62, M60, A60, S11. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, G087. Анімаційні повідомлення сумісні з моделями NOKIA: N-GAGE, 3100, 3300, 3510, C110, D410, X100. SIEMENS: M55, S55, S55, C60, C62, M60, A60, S11. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, G087. Поліфонічні мелодії сумісні з моделями NOKIA: 3300, 3510, 3510, 3510, 5100, 6100, 6650, 6800, 7210, 7250, N-GAGE, SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, T500, D410, X100. SIEMENS: A55, S55, S55, C60, C62, M60, A60, S11. MOTOROLA: T720, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, G087. Живі звуки/справжні мелодії сумісні з моделями NOKIA: 3200, 3300, 3500, 3650, 5140, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage OD. SONY-ERICSSON: K500, K700, T225, T230, T300, T310, T610, T630, T657, S700, P800, P900, Z500, Z600.

Відправте SMS-повідомлення з кодом обраного контенту на номер 108700. Дочекайтесь отримання завантаження, що буде доставлено на Ваш телефон через мережу моб. зв'язу - 8,80 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення.

Контакт-провайдер
ТОВ ЕСПАРТ
Київ, вул. Савченківська, 73

З будь-яких питань звертайтеся за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт)

108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відішліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!



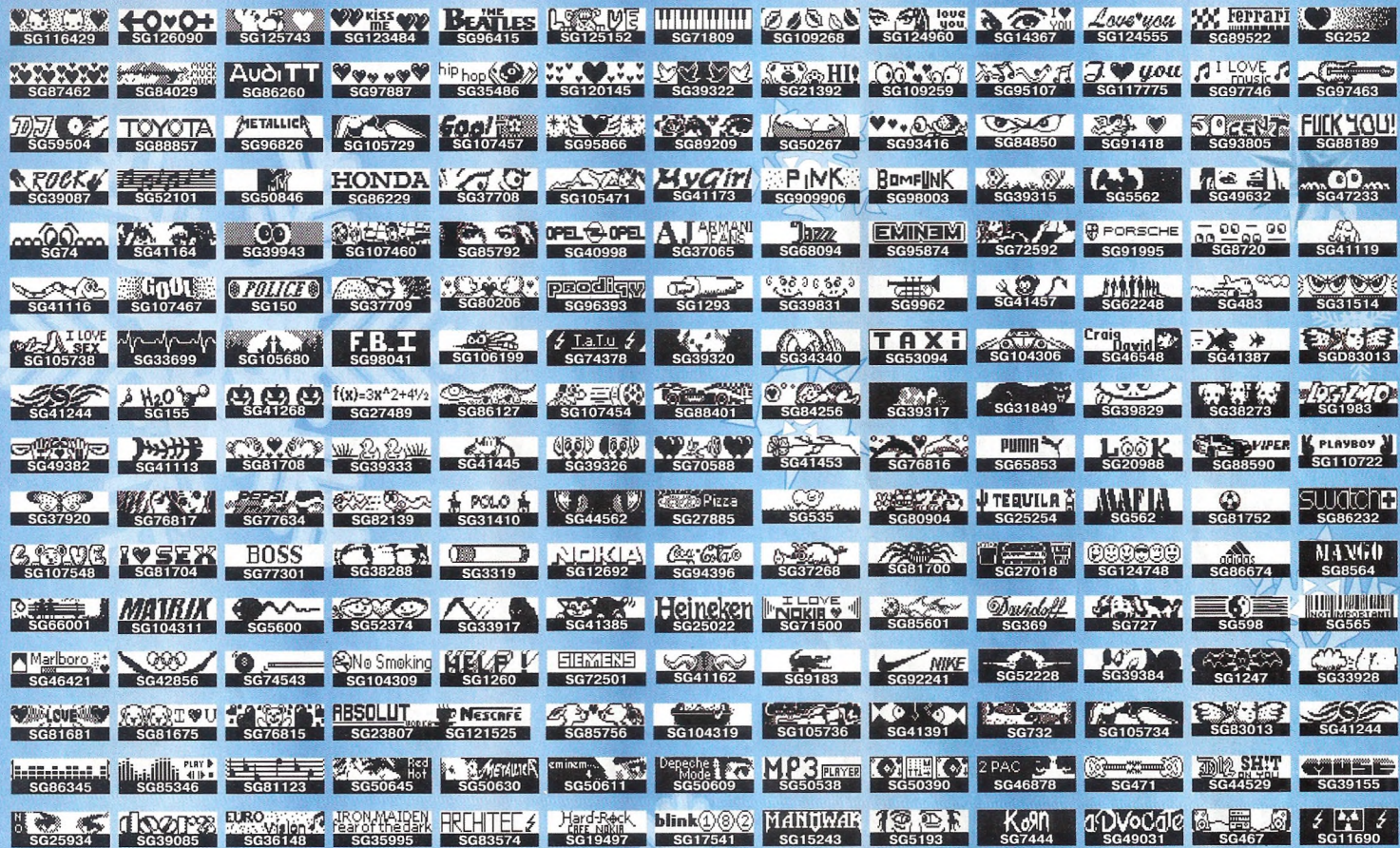
МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ!



Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті WWW.LOGIZMO.COM.UA

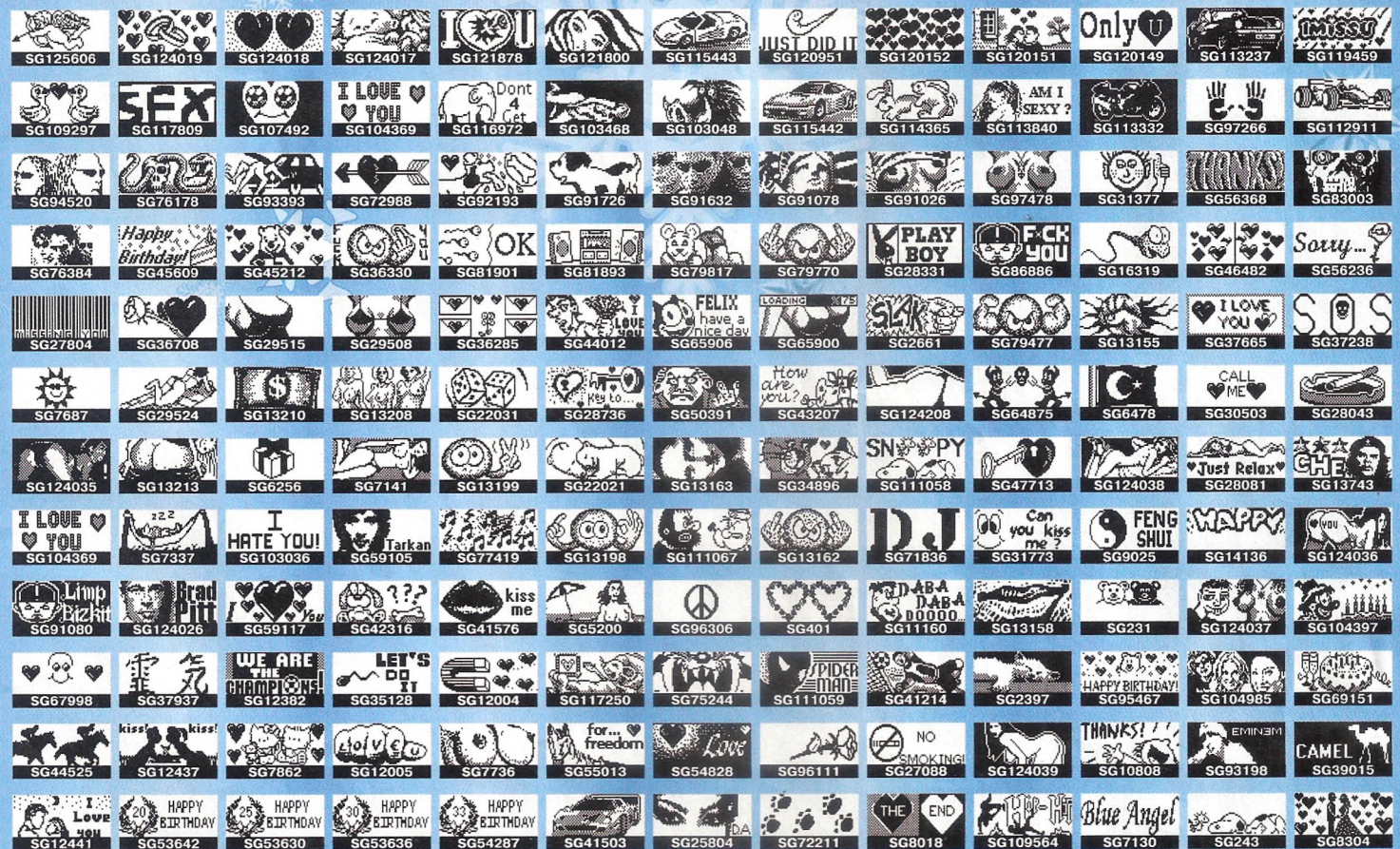
ЛОГОТИПИ

ЗРОБИ СВІЙ МОБІЛЬНИЙ ЦІКАВИМ, ЗМІНИ ЙОМУ ОБЛИЧЧЯ!



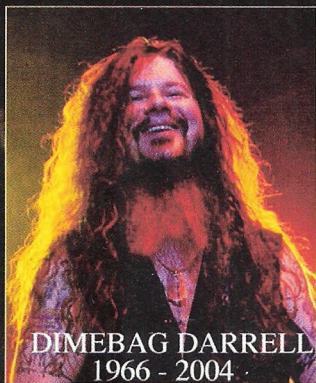
ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ

ПОРАДУЙ СВОГО ДРУГА - НАДІЙШЛИ ЙОМУ ЦІКАВЕ ПОВІДОМЛЕННЯ!



RIP Даймберг Даррелл

8 декабря стал черным днем в мире рока. Совершенно бесславной, глупой и крайне обидной смертью погибли два участника группы Damageplan. Одним из них был настоящий динозавр рока — основатель группы Pantera Даймберг Даррелл.



DIMEBAG DARRELL
1966 - 2004

В начале концерта группы на сцену выскочил невменяемый зритель и открыл беспорядочную стрельбу из пистолета. Некоторое время народ тупил, думая, что это начало шоу, и поддержали убийцу выкриками и аплодисментами. Прежде чем охрана поняла, что происходит что-то далекое от плана концерта, маньяк успел убить пять человек и еще двоих ранить. Охрана, чтобы остановить кровавую бойню, застрелила безумца прямо на сцене...

Даймберг и его брат более 20 лет назад создали группу Pantera, которая просуществовала до 2003 года. Все эти годы группа вела за собой многих, показывая что такое качественный рок. После распада братья Эбботы (Даймберг — псевдоним Даррела) основали группу Damageplan, которая также пользовалась популярностью.

Музыкальный мир тяжело перенес трагическую смерть одного из законодателей му-



зыкальной моды в стиле рок. На официальном сайте группы Damageplan свои соболезнования и слова утешения высказали (кроме множества групп второго плана) такие гиганты, как KISS, Queen, Motorhead, Limp Bizkit, Rob Zombie, Ozzy Osbourne, Anthrax, Megadeth, Motley Crue, Soil, Slayer, Testament, Metallica, Slipknot, Machine Head, Soulfly, Obituary, Sepultura, Korn... Можете понять, кем был для индустрии Даймберг Даррелл... Всё.

How do you do, Mr. Bungle?

Оказывается, лидер популярной лет десять назад группы



Faith no More — Майк Пэттон, и до, и после развала своей альтернативной банды участвовал в еще более альтернативной банде — Mr. Bungle. Эти ребята еще школьниками начали играть альтернативную музыку, и за фиг знает сколько лет до Slipknot'a выходили во время концертов на сцену в похожих масках (точнее, получается, Slipknot'ы выходят на сцену



в масках, похожих на Mr Bungle'овские?).

Так вот, в начале 90-х годов они даже умудрились подписать контракт с крупным издательским проектом и выпустить три альбома — в 91, 95 и 99 годах. Теперь банда, просуществовавшая 20 лет, объявила о распаде. Пацаны, игравшие свои безбашенные песни чисто по приколу, теперь

выросли, стали большими дядьками и научились считать деньги, стали воспитывать детей... В общем, вполне осознали, что такое



L.V. и стали тянуть одеяло, причем каждый в свою сторону.

А Майк Пэттон, как экспериментатор-профессионал, займется своим очередным детищем — проектом Peeping Tom. Тут он решил, чтобы не ссорить-



ся с музыкантами, играть сам. Причем на всех инструментах. Маньяк, нечего сказать!

Offspring around da World!

Фронтмен группы Offspring, о которой мы неоднократно писали, совершил кругосветное путешествие. Ясное дело,



что это было не просто турне, и даже не круиз на океанском лайнере. Прикол в том, что Декстер Холланд самолично облетел вокруг света на своем двухмоторном самолете Cessna Citation. Отважный поступок, что и говорить!

Декстер заявил, что собирался лететь еще в 2001 году, и примерно в те же сроки — с 15 по 25 ноября, но тогда, как вы помните, в начале сен-



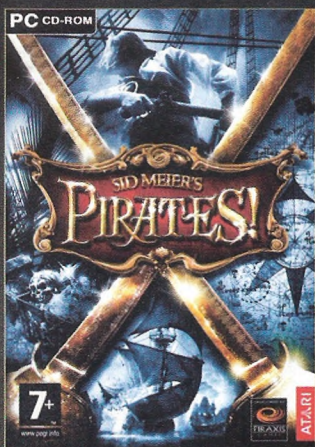
тября произошли известные всем события, да и концертный график не позволял вырвать почти две недели из жизни на то, чтобы совершить такой неординарный поступок.

Летел он, понятно, не по прямой — не по экватору. Он летел замысловатым маршрутом, чтобы побывать и в Азии, и в Африке, и в Северной Европе.

Декстер — фанат полетов, и уже более восьми лет летает как пилот — в 1996 году он получил права на вождение са-



молета. И с тех пор он хотел сделать что-то такого рода. Теперь, когда он пролетел весь мир вокруг, ему придется придумать какую-то другую мечту!



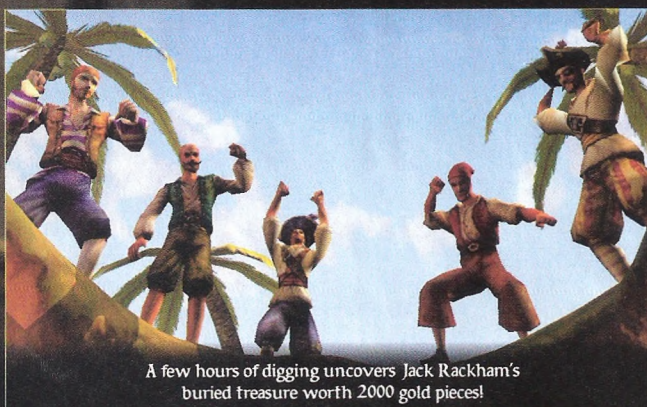
Sid Meier's Pirates? Нет! «Пираты Сиды Мейера»!

Почитайте обзор ацкой игрули от мега-монстра Сиды Мейера – и вы захотите погрузиться в этот мир! Главное – помнить, что, когда уж погрузитесь

только с локализованной версией игры. И по этому поводу у нас есть для вас ацки приятная новость. Компания «1С» подписала с компанией Atari договор, по которому «1С» займется локализацией и издательством этой игры и... еще кучи других таких же крутых проектов!

К примеру, будут локализованы и изданы такие проекты, как Desperados: Wanted Dead or Alive, Ballance, Dead Man's Hand, Sid Meier's Civilization 3, Civilization 3: Play the World и Civilization 3: Conquests! А еще компания работает над локализацией и изданием таких хитов, как Driver 3 и Gothic 2!

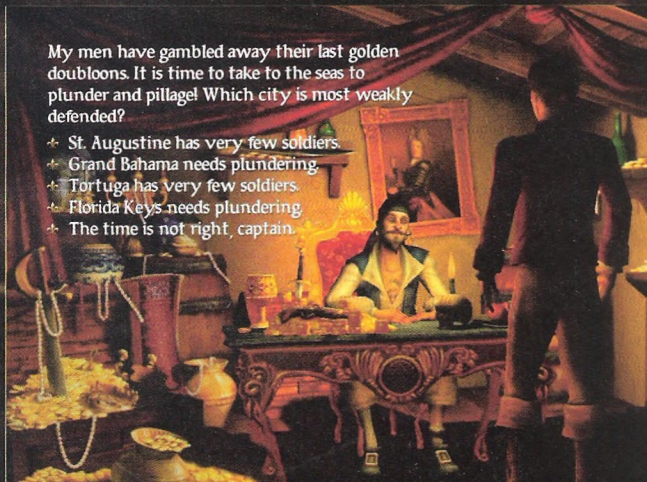
В общем, полный комплект игр на любой вкус, причем в лицензионном – красивом и полностью честном – исполнении!



в мир, не стоит погружаться вместе со своим флагманским кораблем на дно океана – это крайне противопоказано.

«Полное три-дэ», «самое оно», «да здравствует дядя Сид» – это, конечно, хорошо. Но полное погружение в мир пиратов может произойти

Но самое главное, что на Civilization 3 все дело не остановится. По крайней мере, у Сиды Мейера. Как мы говорили, права на нее были проданы непонятно кому. Теперь на этот вопрос, точно так же как на вопрос, зачем была продана игра, можно легко отве-



тить – Сид Мейер купил права на Civilization и начал работу над четвертой частью игры!

Игра будет полностью трехмерной, причем картинку можно будет масштабировать, и все города будут выглядеть не одинаково (в зависимости от наличия стен и века, в котором находится данная конкретная нация), а будут разви-

ваться каждый по-своему. Так, от привычного вида «с высоты птичьего полета» можно плавно перейти к просмотру города вплоть до отдельных зданий!

Грозится дядя Сид поработать и над деревом технологий (которое от игры к игре и так меняется), и наконец сделать что-то с контролируемым динамическим балансом сил – теперь вряд ли можно будет сделать ядерный удар по поселению кочевников, и все цивилизации будут продвигаться в своем развитии как-то равномерно.



Грозится дядя Сид поработать и над деревом технологий (которое от игры к игре и так меняется), и наконец сделать что-то с контролируемым динамическим балансом сил – теперь вряд ли можно будет сделать ядерный удар по поселению кочевников, и все цивилизации будут продвигаться в своем развитии как-то равномерно.

Грозится дядя Сид поработать и над деревом технологий (которое от игры к игре и так меняется), и наконец сделать что-то с контролируемым динамическим балансом сил – теперь вряд ли можно будет сделать ядерный удар по поселению кочевников, и все цивилизации будут продвигаться в своем развитии как-то равномерно.

следующие Club Football не выйдет. Это произошло после того, как издатели подсчитали убытки и количество таких же клубных футбольных менеджеров на рынке. Прикол в том, что написать такую игру – дело не особо хитрое, и всякий, кто хочет написать игру-менеджер, начинает с футбольной версии. Так что рынок крайне перегружен всякими поделками, которые стоят копейки, а по функциональности мало отличаются друг от друга и от более продвинутых игр. И поэтому нужно либо внедрять в игру что-то революционное, либо бросать ее к чертовой бабушке. Code-master решила бросить свой менеджер и заняться чем-то более интересным.

В долгий ящик...

Обещанная стратегия Heritages of Kings: The Settlers, которую грозились выпустить еще в декабре, отложена на фев-

FPS

Минувший год для жанра шутеров был годом битвы титанов или титанической битвы между долгожителями, потенциальными хитами, на которые равнялись другие компании еще задолго до выхода этих великих игр. Однако не всё оказалось так замечательно, как на то рассчитывали многие игроки.

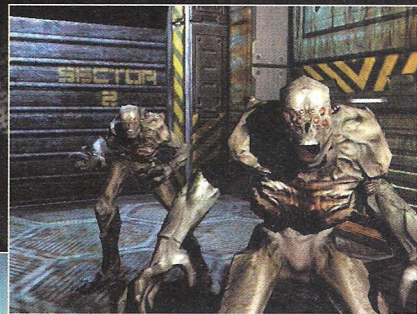
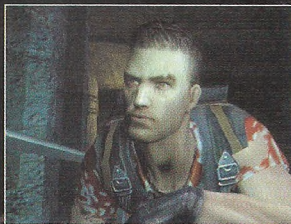
1. Half-Life 2

Все ждали выхода второй Халвы и чуда одновременно. Игра вышла, но с чудом возникли проблемы – Valve допустила слишком уж много ошибок. Все поиграли, похвалили, но когда стало ясно, что и к чему, было уже поздно, отобрать пальму первенства не представлялось возможным. Не мелочась, в вину разработчикам можно смело ставить отвратительное поведение искусственного интеллекта, полное отсутствие сюжета и наигранность большинства сцен. Однако многомиллионной армии фанатов CS ничего не докажешь ☺. Концепция второй части Half-Life диаметрально противоположна первой, хоть и не каждому удалось это понять. Чтобы как-то исправить ситуацию, Valve просто обязана выпустить пару хороших патчей и дополнение, которое все расставит по местам.

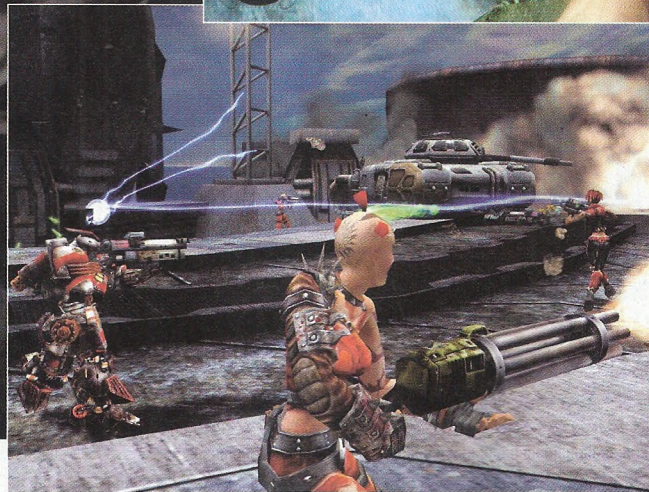
2. Doom 3

Джон Кармарк не обещал ничего революционного. До-

от 3 как ремейк первого Doom должен был вобрать в себя все лучшее, что было в шутерах, и при этом остаться все тем же Думом. И вот он появился – великолепная графика, великолепный звук, классический геймплей. Те, кто играл в первую часть, помолодели душой ровно



небывалый подъем всей их тусовки. Жаркие сетевые баталии, прогрессивное и плодотворное народное творчество в плане создания карт, модов и прочего нужного и полез-



ного добра в немалой мере способствовал росту популярности Unreal Tournament.

4. Far Cry

Попса в почти идеальном виде – заезженный до дыр сюжет, положенный на хороший движок, дал свои плоды в виде невиданных красот огромных уровней, красивой воды и относительной свободы действий. И мало кто обращал внимание на одинаковые пальмы и как две капли воды похожие друг на друга ландшафты. Играбельность – прежде всего, ибо многие откровенно скучали среди всей этой однотипной красоты.

5. Painkiller + Battle out of Hell

Пока Серьезный Сэм готовится во второй раз явиться на наши мониторы и винчестеры, дело его живет и процветает. Ураганный и в меру необычный шутер мигом снижал немалую популярность в узких кругах ограниченных лиц, да и то ненадолго. А дополнение к нему вызвало куда меньший ажиотаж, чем предполагалось изначально.

на 11 лет. Каждым своим коридором, каждой битвой Doom 3 утирал нос всем остальным шутерам. Все гениальное просто и все простое – гениально. Первозданный экшен без примесей других жанров, к сожалению, не пришелся по вкусу тем, кто вопреки всем заявлениям id Software ждали от игры непонятно чего.

3. Unreal Tournament 2004

Великий прорыв апрелев – замена Q3 на UT в программе игр WCG, ознаменовал



НОВИЙ тариф

Ніч

ДЖИНС

ДЗВІНКИ
абонентам
ДЖИНС:

ВНОЧІ
з 00:00 до 06:00

0,00
грн./хв.

ВДЕНЬ
з 06:00 до 24:00

0,45
грн./хв.

SMS

0,25
грн.

та

**СПАТИ
заборонено!**

www.jeans.com.ua
www.jeansclub.com.ua
8-800-50-000-50

(детальна інформація: безкоштовно в Україні)

Згідно з законодавством України
нараховується збір до Пенсійного фонду —
6% від вартості отриманих послуг за зв'язком.

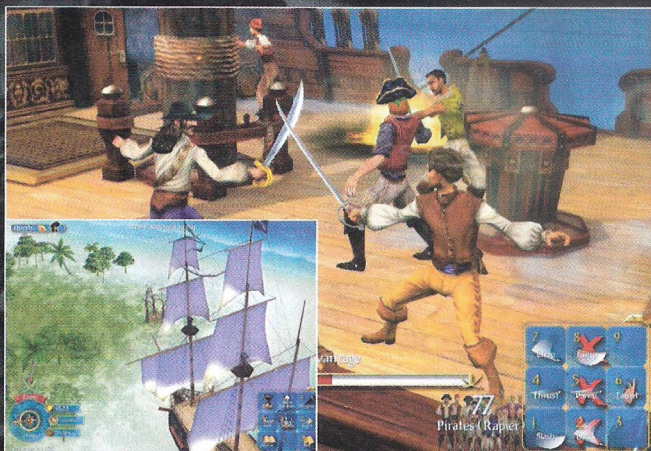
Ціни вказані з ПДВ станом на 15.11.2004.

Ліцензія Держкомзв'язку АА № 223305 від 12.11.02

Плата за з'єднання — 0,27 грн. з ПДВ нараховується на всі види дзвінків (крім дзвінків в роумінгу).

RTS

Год минувший выдался урожайным на стратегии всех мастей и расцветок. Вопреки всем прогнозам, что, дескать, эволюция жанра зашла в тупик, разработчики упрямо продолжали находить новые интересные решения.



1. Sid Meier's Pirates!

Почему именно «Пираты»?

Да потому что Сид Меер снова напомнил нам о вечном, о том, как нужно делать действительно интересные игры. Концепция «Пиратов» отнюдь не нова (17 лет – это очень даже немало) но подобные игры почему-то делать никто не рискует. Бояться, что ли? Или делать такие шедевры дано не всем? Скорее всего, именно последнее.

2. Rome: Total War

Великолепная историческая игра с поистине огромными возможностями, прекрасной графикой и отличным звуком надолго удер-

живают поклонников стратегий у компьютеров. Однако многие считают, что на фоне других игр все достоинства Total War выглядят немного неубедительно.

3. Warhammer 40000: Dawn of War

Это просто нечто – такого ураганного геймплея давненько уже никто не предлагал. Просто умопомрачительная детализация юнитов, идеальный звук, знакомые войска и кроткая, но насыщенная кампания в лучших традициях вселенной Warhammer 40000 принесли игре немалую популярность. Но еще большую



популярность Dawn of War принес сетевой режим, на который, собственно, данная игра и ориентировалась.

4. Ground Control II: Operation Exodus

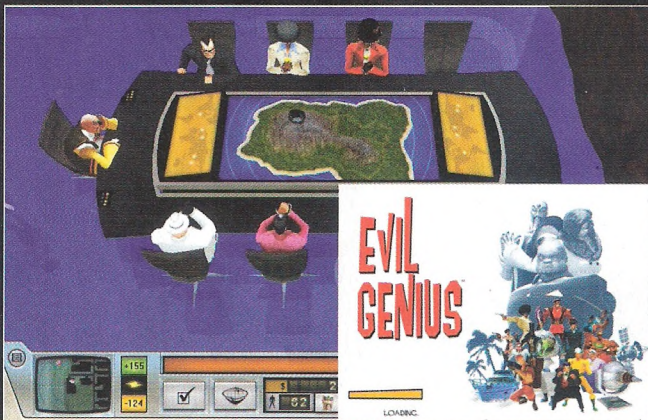
Красота спасет мир, но не каждый: Монингстар Прайм спасал капитан Анджелас ☺, а не красота. Хотя и без нее не обошлось. Первая часть Ground Control в свое время произвела настоящий фурор по части графики. Вторая часть – тоже. Можно с уверенностью сказать, что на данный момент лучшей графики, особенно по части ландшафтов, в стратегиях просто не существует. Однако графика – далеко не един-



ственное достоинство GC II: Operation Exodus.

5. Evil Genius

Стратегии с непрямым управлением – вообще разговор особый, и Evil Genius – не исключение. В лице этой яркой игры престарелый, полузабытый электоратом, но тем не менее вечный, как непобедимое Зло, великий Dungeon Keeper обрел достойного наследника. Искрометный юмор, забавный пародийный сюжет и веселенькая графика на пару с прикольным звуком никого не оставят равнодушным. Зло обязательно победит зажавшееся и напыщенное Добро!



БІСІВ ХРЮНДЕЛЬ!
НІКОЛИ ДО НЬОГО
НЕ ДОЗВОНИШСЯ!!!

МАСЯНЯ,
ДО ХРЮНДЕЛЯ
НЕ ДОЗВОНИТИСЬ...
ВІН ВЖЕ ТРИ ГОДИНИ
НАМАГАЄТЬСЯ ОДИН ФАЙЛ
ЗАКАЧАТИ. ТЕЛЕФОН
МЕРТВЕЦЬКО
ЗАЙНЯТИЙ ...

ХРЮНДЕЛЬ, ГАД...
ВИЛАЗЬ ІЗ
ІНТЕРНЕТУ...

ФІГУШКИ...
З МОЇМ ХРЕНОВИМ
ЗВ'ЯЗКОМ Я ЩЕ ДНЯ
ТРИ ТУТ ВИСНУТИ
БУДУ...

А ЩО
ПОТРІБНО
БУЛО?

ОСЬ ТОБІ
ПОДАРУНОК ВІД НАС
ТА ТВОЄЇ
БАГАТОСТРАЖДАЛЬНОЇ
МАМАН...

ТА ВСЕ ВЖЕ,
ПРОФУКАВ ВСЕ НА СВІТІ,
І КОНЦЕРТ І ПОТЯГ І
МАДАМ СВОЮ...

ZyXEL
Unleash Networking Power

Суперфайний
конект
Надшвидкий
Інтернет

модеми серії
OMNI ADSL

OMNI ADSL USB



OMNI ADSL LAN



Дистриб'ютори:

ІКС-Мегатрейд т.(044) 538-00-06 МТІ т.(044) 458-34-34

Авторизовані партнери:

Донецьк: АМІ т.(062) 385-48-88, Мережа комп'ютерних салонів SPARK т.(0622) 90-58-46, Техніка т.(062) 385-82-55; **Запоріжжя:** Фотокомп т.(0612) 12-49-04; **Київ:** Брейн комп'ютерс т.(044) 239-25-87, ВалТек т.(044) 229-40-33, Версія т.(044) 554-27-47, Гранд-Сервіс т.(044) 456-47-77, Еверест т.(044) 464-77-77, Енглєр-Україна т.(044) 568-58-68, Енран-Телеком т.(044) 244-93-68, Інкософт-Телекомунікація т.(044) 235-28-33, Ітел Лтд т.(044) 237-72-09, Комтехсервіс т.(044) 236-88-00, К-Trade т.(044) 252-92-22, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(044) 236-20-92, Навігатор т.(044) 241-94-94, Промрегіон т.(044) 249-71-29, Мережа магазинів "Фокстрот" т.8-800-500-15-30, Мережа магазинів "Юнітрейд" т.8-800-507-70-70; **Миколаїв:** АДМ т.(0512) 47-22-81; **Одеса:** Н-БІС т.(048) 777-70-70, Неолоджик т.(048) 728-37-28; **Суми:** Демекс комп'ютер т.(0542) 60-11-11; **Харків:** Спецвузавтоматика т.(0572) 19-15-05, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(0572) 14-95-21; **Хмельницький:** ЗСТ т.(0382) 70-07-07

Нові пригоди Хрюнделя та Лохматого шукайте за адресою:

OMNI.ZyXEL.RU

RPG

1. World of Warcraft

И что делает MMORPG среди сингловых игрушек? Да собственно, ничего особенного, но просто оставлять верхнюю строчку хит-парада пустой как-то не принято, а синговые RPG, вышедшие в этом году, не заслуживают быть первыми.

Выход World of Warcraft сопровождался массовым падением игровых серверов и вводом в эксплуатацию новых – игру сметали с прилавков просто с неимоверной скоростью. Более того, в магазинах выстраивались длиннющие очереди, в которых желающие приобрести заветный бокс стояли по несколько часов. А вы представляете себе, какое это редкое явление – очередь, особенно на западе? Учитывая такое начало, можно предположить, что в будущем появятся халявные сервера и шарды, и тогда World of Warcraft станет действительно народной игрой.

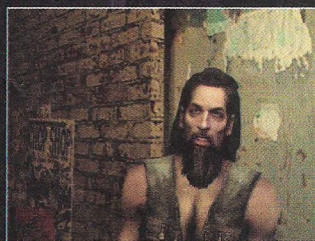
2. Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Хит! Лучшей высокоуровневой кампании для третьей редакции D&D не было и пока не предвидится. Bioware очень

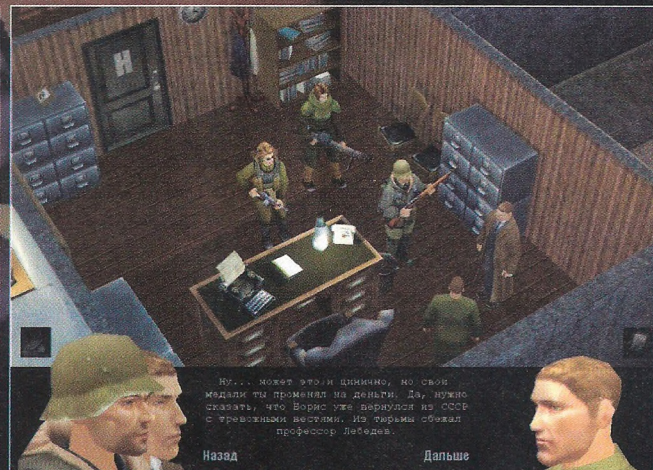
удачно вернули в игру все самое лучшее, что было в Forgotten Realms и даже ввели в игру планарные элементы. Нестандартные головоломки, сильные противники, могущественные артефакты и верные союзники придают игре невероятный привлекательный эпический оттенок. А если учесть наличие нескольких концовок игры и некоторую нелинейность в прохождении, то все это вселяет надежду, что «Neverwinter Nights II» покорит сердца ролевиков всерьез и надолго.

3. Vampire: The Masquerade – Bloodlines

Новая RPG от Troika, основанная на оригинальной вселенной White Wolf, да еще и на движке Source, запросто могла бы влезть и на первое место, тем более что все предпосылки для этого были. Однако этому помешали возрастной



Для ценителей ролевых игр 2004 год был годом повторов – кто-то снова сажился за Baldur's Gate, кто-то в сотый раз странствовал по радиоактивным пустошам Fallout, другие же снова отправлялись в путь по трехмерным тропам «Готики» или Morrowind, третьи коротали время за прохождением очередной порции модулей для «Neverwinter Nights». Ну что тут поделаешь – не сложилось с хорошими (да и всеми остальными тоже) RPG в прошлом году.



чивой внутренней структурой, и, самое главное, вариативностью решения той или иной игровой ситуации. Конкурентов у «Часовых» нет и пока не предвидится, а «Ночной дозор» на основе их движка появится еще нескоро.

5. Sacred

Любители hack&slash – тоже люди, хоть и зовутся манчкинами. Назвать Sacred RPG можно, только если поблизости нет настоящего ролевика с лопатой ☺.

Невероятно однообразный геймплей и недоработки в огромных количествах, параноидальная защита от копирования, дававшая о себе знать даже на локализованных лицензионных копиях игры, основательно подпортили репутацию игры. Тем не менее целая вереница патчей и бесплатное дополнение смогли на длительное время удержать продукт от Ascaron Entertainment на плаву.

ценз, нестабильная работа игры, а также завышенные системные требования. Тем не менее игра удалась на славу: даже при наличии сильных конкурентов новый Vampire все равно бы был на этом месте нашего хит-парада.

4. Операция Silent Storm: Часовые

За неимением RPG сгодится и пошаговая стратегия с ролевым уклоном. И вообще, не упомянуть об этой замечательной игре – самое настоящее преступление. S3 выгодно отличается от большинства подобных игр прекрасным оформлением, непротиворе-



Название: Sid Meier's Pirates!**Разработчик:** Fraxis Games**Издатель:** Atari**Жанр:** стратегия, аркада**Системные требования:** Pentium 4 1,4 ГГц, 256 Мб, 64 Мб Video**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**

11+

11

10

9

11+

Якобы оригинальное вступление

Собственно, именно сейчас, по идее, нужно было вспомнить все хиты №-летней давности, всплкнуть по былым временам и развести немерянную философию, но вот беда: существуют онлайн-новые издания, опережающие нас по оперативности, но только потому, что обзоры (ясное дело, не такие ацкие, как у нас) выкладывают через день после выхода игры. И большинство обозревателей этих изданий, которым выпала честь писать о таком хите как «Sid Meier's Pirates!», именно так и поступили. Поэтому я скажу честно и откровенно: в первых «Пиратов» не играл, но для общего развития все же ознакомился. Но старость – не радость, и всего не упомнишь. Так что поминать лихом старое я не буду.

Итак, «Sid Meier's Pirates!», одна из самых интересных и широко разрекламированных игр минувшего года. Репутация Сиды Меера известна всем, и создаваемые им игры всегда выгодно отличаются от остальных. В лучшую сторону, разумеется.

Сага о Благородном пирате

Сюжет прост до безобразия и не имеет ничего общего ни с классической пиратской романтикой © (надеюсь, хоть кто-то читал «Одиссею капитана Блада» Р. Сабатини), ни с остальными ©, не совсем приятными, историческими подробностями, и больше

всего напоминает слащавый дамский роман.

Всю родню героя захватил и поработил за долги некий нехороший барон, он же – главный злодей. И только наш шустрый добрый молодец еле унес ноги от прихвостней барона. Принес он их в порт, где и записался матросом на корабль одной из четырех морских держав (Испания, Голландия, Англия, Франция), а там поднабрался опыта, а после бунта на корабле был избран новым капитаном...

Live the life!

И вот новоиспеченный флибустьер приступает к несению нелегкой службы в качестве капера под флагом выбранной страны. Торговать не ре-

комендуется – жизнь пирата коротка, торговые корабли медленны и неповоротливы, да и кому нужны гроши от перепродажи товаров, если вокруг полно испанских галеонов, битком набитых ценным грузом.

Задания просты и отчасти взаимосвязаны – прежде всего нужно дослужиться до звания герцога хотя бы в паре стран, стать первым в десятке самых лучших пиратов, раскопать клады остальных девяти «лучших из лучших», спасти родню, нагрести денег и земли побольше, поприставать к губернаторским дочуркам, а затем жениться, осесть и остепениться. То есть прожить жизнь, как и написано в начале игры. Это очень немаловажный факт, ибо с годами герой ста-

реет, его реакция и здоровье ухудшаются, что сказывается на его боевых качествах. С другой стороны, чтобы продвинуться по сюжету, необходимо постоянно повышать уровень сложности – и в итоге враги становятся вооруженными до зубов, появляются новые типы кораблей, дуэли становятся все более напряженными.

Но жизнь пирата коротка, и все это нужно успеть сделать. Поэтому корабль должен быть быстрым и хорошо вооруженным, ветер – попутным, а команда – многочисленной. Только так можно чего-то добиться в той жизни.

Любопытно, что игру можно завершить в любой момент – во время дележа награбленного герой отказывается

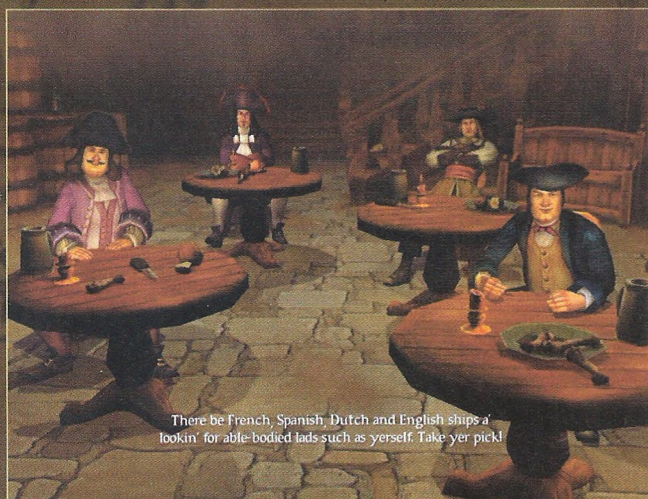
от карьеры пирата, после чего рассказывается, кем он стал и как прожил остаток жизни.

Many Mini

К сожалению, хитрый дядька Сид Меер отказался от создания действительно живого и изменяющегося мира, по своей структуре похожего на тот, которым все так восторгались в «Космических рейнджерах», и ввел в игру множество столь модных сейчас мини-игр. В принципе, поступить по другому было нельзя: владельцы Xbox не особо жалуют стратегии, да еще и неслабо навороченные.

Третий отсек, пли! Торпедная атака!

Как и прежде основной упор сделан на морские сражения.



There be French, Spanish, Dutch and English ships a lookin' for able-bodied lads such as yerself. Take yer pick!

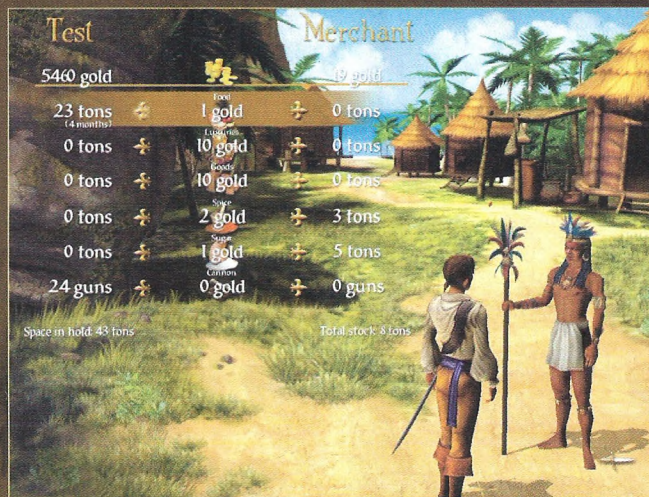
Самое главное – правильно подловить противника (а лучше всего попытаться сделать это еще до начала битвы), заставить его плыть против ветра, правильно использовать боеприпасы и, по возможности, уклоняться от залпов вражеских орудий. Есть всего три типа снарядов: обычные ядра, пригодные для стрельбы на дальние дистанции, цепи – отлично повреждающие оснастку корабля, и, наконец, картечь для отстрела команды.

Имея достаточно хорошо вооруженный и маневренный корабль, можно без особого труда лупить по вражеским кораблям, пока те не вывесят белый флаг. Однако если наш корабль в этот момент окажется с подветренной стороны, – всё, каррамба! – плыть к побежденному судну для захвата придется очень долго. А автоматизировать это процесс как-то не догадались.

Очень часто враги идут на abordaj – и тогда начинается массовка-потасовка на палубах. Команды дерутся без нашего вмешательства,

а в это время полным ходом идет дуэль капитанов. Полноценным файтингом эту мини-игру назвать сложно, но можно. Задача проста – прижать оппонента к борту. На высоких уровнях сложности, смею вас заверить, сделать это очень даже непросто. И не забывайте, что команды тоже сражаются; пока вы заняты капитаном, враги могут перебить добрую половину команды. Взятие на abordaj – самый простой способ захватить корабль в целости и сохранности. Хотя пара залпов картечью перед началом потасовки совсем не помешают.

Захваченные корабли можно выгодно продать, особенно если они без каких-либо повреждений. А после получения звания герцога хотя бы в одной стране наступает сказка: захватываем кучу кораблей, бесплатно чиним, бесплатно модернизируем и тут же продаем за хорошие деньги. Однако и тут маленькая неувязочка вышла – корабли можно продавать, но нельзя покупать, что иногда бывает



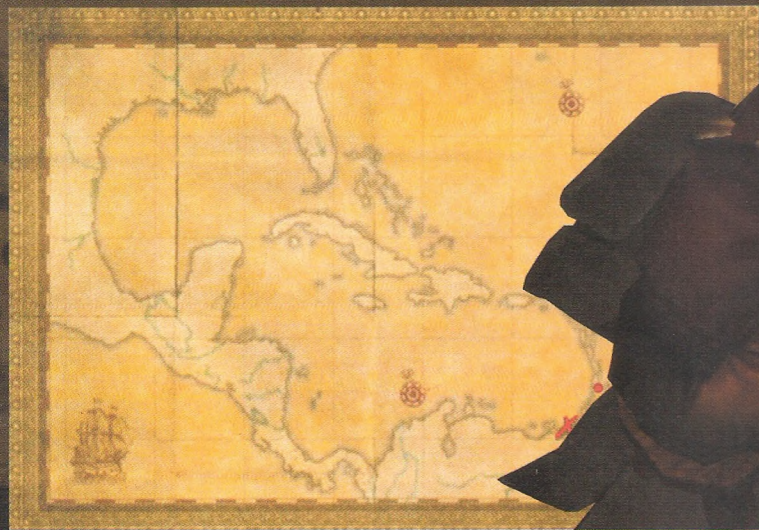
очень даже неудобно. С нашей стороны в бою всегда и везде участвует только один корабль – флагман, а все остальные скромно стоят в сторонке. В бою против двух-трех кораблей приходится весьма туго – нельзя палить с двух бортов одновременно, система наведения пушек очень часто шалит: когда нужно дать зал по ближнему судну, канониры стреляют совсем по другой цели.

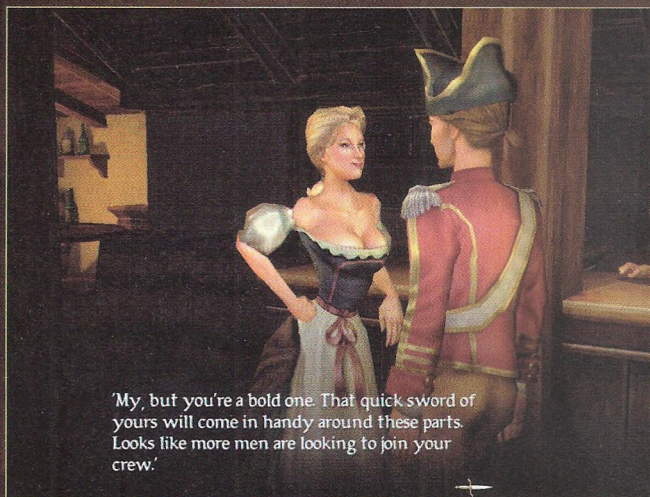
Топить корабли не стоит – награды за это никакой, и к тому же на некоторых кораблях плавают моряки-профессионалы, которые с радостью будут служить нам.

Служебная лестница

Страны враждуют друг с другом, и на этом можно очень хорошо нагреть руки. Получать титулы у англи-

чан и французов (эти вообще выдают поистине королевские награды) намного проще, чем у голландцев и испанцев. В самом начале нанимаемся на службу сразу ко всем трем странам (кроме Испании) и целенаправленно прессуем испанский флот. В любой момент какая-нибудь из трех наших держав-покровительниц будет вести войну с Испанией, и наши подвиги не пропадут даром. Итак, отправляемся в море, грабим и захватываем вражеские корабли (особенно ценятся суда, перевозящие солдат и новых губернаторов), после чего являемся с докладом к губернаторам тех стран, которым





'My, but you're a bold one. That quick sword of yours will come in handy around these parts. Looks like more men are looking to join your crew.'

наши действия на руку. В качестве награды получаем титулы и земельные владения. Как только продвинемся в звании, губернаторы наперебой начнут знакомить со своими дочками.

Любофф, маркофф и все дела

Чтобы завоевать благосклонность этих красоток, нужно сводить их на дискот... то есть на бал, потанцевать ☺.

Танцевать, оказывается, намного сложнее, чем махать шпагой или стрелять из пушек – это мини-игра. Нужно двигаться в ритме танца, почти предугадывая движения партнерши. Если все получится – любовный романчик (с корыстным оттенком) имеет место быть: красотки кроме своих сердец дарят еще и карты с указанием расположения затерянных городов, а также другие полезные вещишки.

Правда, такая идиллия иногда омрачается мелкими неприятностями – некий полковник Мендоза развлекается похищениями губернаторских дочек, причем именно тех, на которых мы положили глаз. Понятное дело, дам приходится спасать, а полковника – учить хорошим манерам. Однако учтите: не все губернаторские дочки одинаково полезны ☺.

Штурм и крестиканолики

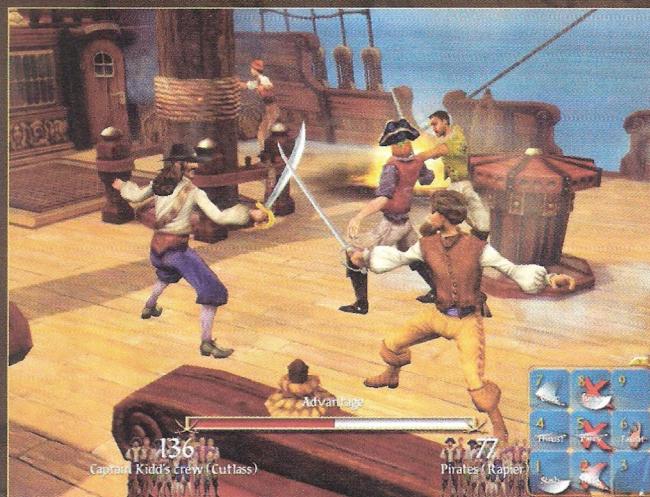
Как по мне, так самые интересные события происходят не на море, а на суше. Так, если при попытке заплывать во вражеский порт нам дадут

«от ворот поворот», то имея достаточно многочисленную команду можно попытаться высадиться на берег и захватить город с суши. И перед началом такого вторжения очень даже нелишне сплавить в ближайший пиратский порт или поселение индейцев и попросить напасть их на этот город. Для атаки хорошо укрепленных городов можно собрать даже свою маленькую эскадру, ведь другие корабли захватываются именно для того, чтобы перевозить войска и грузы.

На суше происходят очень интересные и занимательные сражения в походном режиме. Готовые к бою пираты и солдаты, разбившись на небольшие группы, стоят на приличном расстоянии друг от друга. Задача проста: уничтожить или обратить противника в бегство. Существуют бонусы за расположение отрядов; так, например, укрывшись за деревьями, бойцы получают только половину урона.



My dear Mr. Test, please come in...



После захвата города, как правило, можно разжиться деньгами в большом количестве. Но это далеко еще не самое интересное. Если в городе не окажется губернатора, то мы можем на его место посадить своего из числа чиновников дружелюбных нам государств. Фактически так можно искоренить испанцев по всей карте, оставив им пару городов (желательно расположенных почти рядом), возле которых потом и будем отлавливать злодеев – Раймондо и Мендозу.

За и против

Выглядят «Sid Meier's Pirates!» просто бесподобно: к графике претензий нет абсолютно никаких, впрочем, как и к звуковому ряду и музыкальному сопровождению. А вот видеоролики, несмотря на всю их красоту и динамичность, немного подкачали – уж слишком они однотипны. Для знаменитых пиратов во Fraxis

могли бы немного пошевелиться и нарисовать что-то немного отличающиеся от стандартных роликов с побежденными капитанами.

Другой момент, к которому хочется придраться – однотипность заданий и почти полное отсутствие ключевых персонажей в игре. Фактически есть только один противник – барон Раймондо, с которым регулярно предстоит драться, чтобы получить очередной кусок карты. Квесты с пиратскими кладками тоже не очень оригинальны. Всё до ужаса буднично – нашли место, высадились, сориентировались на местности, пошли, нашли, поковырялись в земле, нашли, порадовались, уплыли. И никакой тебе романтики.

Ну и что это за закон подлости: на высоких уровнях сложности мы плывем куда-либо в восточную сторону – на юго-восток или северо-восток, – и ветер обязательно будет встречный. Да, схлестнуло, разработчики, схлестнуло...

Итого

«Sid Meier's Pirates!» – это не просто еще одна хорошая игра. Нет, совсем наоборот: это очередной шедевр от Fraxis и светоча игровой индустрии Сида Мееера. В «Пиратах» каждый найдет себе занятие по душе, ведь здесь нужно всего лишь жить, не особо обращая внимания на сюжет. И то, какой будет эта жизнь, зависит только от вас.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА*

З питань партнерства звертатися: тел (044) 244-7870, e-mail: info@games.1c.ua, http: games.1c.ua

Машина - це не двигун, гармата, колеса, броня.
Машина - це Свобода

КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧНА СТРАТЕГІЯ В РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ

- 29 місій, насичених подіями
- 30 епізодів коміксу
- 46 типів пекельних знарядь
- 7 героїв з РПГ характеристиками
- Американські постядерні пейзажі



* 1С:Мультимедіа, "Койоти", Нівал Інтерактив, Arise



© 2004 3AT "1С". © 2004 Компанія "ARISE".

© 2004 Nival Interactive. Даний продукт містить програмні технології компанії Nival Interactive.

Nival та логотип Nival є торговими знаками компанії Nival Interactive. Всі права захищені.

Название: Starship troopers

Жанр: FPS

Разработчик: Empire Interactive

Дата выхода: вторая половина 2005 года

Во имя вечной славы ПЕХОТЫ...



Diary of a dope trooper – 1

М-да... Вот уже лет тринадцать служу в пехоте, но в такую передрыгу еще не попадал. А начались все эти пироги с того, что внезапно прервалась связь с шахтерской планетой Klendathu. По идее, отремонтировать передатчик они могли бы за день-другой, но мы потеряли их на-фиг-знает-сколько (новый часовой формат Федерации). А власти не долго чесали репу и быстро решили, что хорошо было бы отослать на этот курорт десантников. И даже не пару отрядов, а пару кораблей, набитых этими отрядами, аки банки со шпротами...

Prelude

Надеюсь, что среди читателей журнала нет чукотских рэперов, и поэтому не буду рассказывать о звездном десанте. Вы уж точно читали книгу Роберта Хайнлайна/смотрели фильм Пола Верховена/играли в стратегию по десанту.

Ясно себе представляю, что страницы журнала листает ярый фанат (пусть он сам этого и не знает) десанта, который с нетерпением ждет прихода осени-2005. Часть из вас радостно машет мышкой, а часть, вместо этого приятного девайса, раскручивает джойстик над головой, ибо

выйдет сия божья благодать не только на ваш ПК, но и на буржуйские платформы. Все довольны, никто не обижен.

Diary of a dope trooper – 2: long hard road out of hell

Если вы не боитесь жуков, то просто не видели, что произошло с жителями планеты. Целая колония была вырезана гигантскими тараканами, которых уничтожили Raid'ом пятьдесят лет назад. Ну, мы думали, что они были уничтожены, мы надеялись... Что могли сделать колонисты

против этих милашек, которые в считанные секунды выскочили из-под холодильника и повалили тысячами на укрепления. Как могли их остановить несколько лазерных турелей, ядерное оружие, армия телепузов, если элитные войска Федерации гибнут пачками. Сам я этих тараканов замочил уже не меньше 14 видов: тут и стандартные солдаты (пушечное мясо), и летающая мелочь, и гигантские жуки, поливающие землю чем-то вроде напалма, и мои самые любимые – «плазма-баги», которые успешно уничтожают нашу авиацию раскаленной



плазмой (на такую машину надо несколько десятков гранат потратить). Одно радует: не носят эти твари оружия и не водят танков, могут только плюнуть чем-то вроде кислоты/огня, или оторвать тебе конечность одну-другую...

Мелочь, но по одиночке эта мелочь ходить не любит и ползает в особо больших количествах...

Wrapped in plastic

Все знают, что основа хорошего шутера – это графика; в Empire Interactive это тоже знают, и в грязь ударять пятачками не собираются. На скринах отчетливо видно, как мастерски сделано освещение и сколь совершенны тени. А чего только

испугают любого диал-апера, не нуждаются в описании графы, остальным же остается только наслаждаться скринами. По количеству врагов на карте эта шпиля обходит на целый корпус самые мясные шутеры: когда смотришь ролик, создается впечатление, что на десантников валит не меньше тысячи фрагов, а в действительности (во всяком случае, так нас уверяют разработчики) их всего-то несколько сотен. И хотелось бы заметить, что на каждый такой фраг выделено уж никак не по три-четыре полигона. Одним словом, такая графа сможет дать отбой HL 3 с Doom'ом 4, но и ресурсы будут жрать не по-детски.

среди которых есть загадочные *intelligent grenades* (скорее всего, убивают только шибко умных). А вчера к нам завезли новинку – *nuke launcher*, он обладает гарантией на 100 лет и даже жутко крутая штука, уничтожающая все живое, впрочем, и неживое тоже. Да, и еще: инструкции ко всему вооружению должны завезти только на следующей неделе...

The fight Song

Не хочу огорчать фанатов книги, но нам опять не удастся увидеть летающие костюмы, описанные в романе. Чувачки из Empire Interactive утверждают, что *Starship troopers* – это реалистичный шутер в футуристическом испол-

миссий, в которых, кроме стандартного «раздай всем пугеки на тот свет», будут и усложненные задания с запретами на убийство насекомых определенного вида. Так в процессе миссий нам придется побывать в подземных лабораториях, в полуразрушенном городе шахтеров, пройти по равнине, пробирая путь через сотни багов к спасительному челноку, а главное, побываем в самом мясном месте шпили – под холодильником в норе у тараканов. К счастью, в процессе рубилова-мочиловы нам будут помогать пни-напарники, которыми нельзя будет управлять, но можно будет дать им несколько подзатыльников и приказов,



стоят клубы пыли, поднимающиеся из-под лап бегущих на вас насекомых. Очень красиво графически оформлена самая рульная (на мой взгляд) фишка игры – тараканы могут передвигаться под землей и в нужный момент, оказавшись рядом под вами, просто вылезти на поверхность. Вот тут и лому понятно, что в таких «незаскриптованных» сценах скрипты могут/будут скрипеть, как армия несмазанных дроидов-тостеров P2D2. А будет ли все так прекрасно как в ролике? Те храбрецы, которые смогли закачать ролик (39 метров

Diary of a dope trooper – 3: get your gun

Слава Noclip'у, власти не поспулись на оружие и боеприпасы, а то пришлось бы нам мочить тараканов тапками и газетой. Плюс еще выдали нам всем прикиды моднявые, мы теперь в таких шмотках на постой на тусню к насекомым ходим (правда, чаще они к нам, но это мелочь). Одно плохо: высшие силы не разрешают нам носить больше четырех видов оружия на своем горбу, хоть видов такового сделали довольно много. Вот у меня с собой любимый дробань, автомат, парочка гранат,

и игру делают не по книге, а по фильму и комиксам. Никаких летающих костюмов, лазерного оружия багов и тайных заговоров Великого Буратинца! Нас ждут только боевые будни в обнимку с плазменной винтовкой и сотней голодных тараканов. А чтобы в сингле не было скучно, нам подарят кампанию, разделенную на три отдельных ветки, каждая из которых будет дополнять историю двух других. Интересно то, что в каждой ветке будут свои виды оружия и багов (эй, я про жуков, а не про глюки!). Такой сингл будет состоять из различных

а потом остается только мечтать, что они вас послушаются. Вот и остается только молиться о том, чтобы девелоперы ИИ сделали хорошим.

Count to six and die

Каждый выделит в этом проекте что-то для себя: кто-то квадратную графику, кто-то тупое мясо, кто-то Uninstall... Но я уверен, что все эти «кто-то» не без моей помощи погибнут лютую смертью из Postal'a и Manhunt'a, и осенью-2005 к нам придет страшный убийца Серьезного Сэма. Ждем-с...

Legion, tailer@mail.ru



Название: Gothic 3

Разработчик: Piranha Bytes

Издатель: 7 Wolf

Жанр: Action RPG

Дата выхода: конец 2005 года

Да падёт благословение Инноса на ваши головы...

Вам конфетка из Германии!

В наши дни стали выпускать всё меньше и меньше хороших ролевых игр. Проекты, которые должны были стать «уникальными» и «неповторимыми», сводились к уже порядком поднадоевшему Hack & Slash. Но, благо, остались ещё люди, понимающие, что РПГ – это Role Playing Game, а не «Рубани Пару Голов». И эти люди – славные ребята из немецкой компании Piranha Bytes, порадовавшие нас двумя отличными частями игры Gothic. Игры были далеко не без недочётов и лагов, но безвозвратно погружали нас в свой увлекательный геймплей. В общем, не буду много говорить – все, кто играл, меня прекрасно понимают. Так вот, трепещите, фанаты! Немцы готовят для нас очередную часть игры, крепко держащей жанр РПГ над поверхностью воды.

Плохо начинается то, что хорошо заканчивается...

В конце второй части нам подарили самый счастливый хэппи энд. Главный герой, победив всех злобных и коварных врагов, набрав кучу редких артефактов и доспехов, довольный и весёлый отправляется домой в компании друзей на украденном у паладинов корабле. Но что было дальше – от нас скрыли подлые титры.

Кто бы мог подумать, что человек, прошедший через тучу приятных и не очень испытаний, боровшийся с элитными бойцами орков, убивший налетевших, как детская неожиданность, драконов, не сможет вернуться домой из-за непогоды?! Шторм кидает корабль, будто тот сделан из бумаги, из трюма вываливаются в море все пожитки героя. В этот самый момент в добавок к шторму является оркская боевая галера и застаёт храбрую команду «без штанов». Причём как в переносном, так и в прямом смысле. Герои не решаются испытывать знания кун-фу на орковских топорах и устраивают соревнования по плаванию на скорость «Спаси свою шкуру – 2005»...

Безымянный просыпается на морском берегу без оружия, обессиленный и с головой,

как после Нового года. Всё, что ему удаётся найти – палка, чудом сохранившийся Глаз Инноса и ещё несколько предметов, которые кажутся до боли знакомыми. И с этой великой ношей герой отправляется искать хоть какое-нибудь людское поселение, думая только об одном: «И какого от меня богам надо?!»

The show must go on

Оказалось, Рудниковой Долины оркам было мало. Они осаждают город Дукмар, и ситуация там не лучше. Герою с его снаряжением туда соваться нежелательно. Посему начало идёт чуть ли не симметрично со второй частью – убей тварь, продай шкуру, получи деньги, купи оружие и броню, – и тогда тебя пропустят. Хотя почти всё имущество героя будет лежать на дне моря, не все его способности будут утрачены. Давать игрокам в руки персонажа, который час назад был суперменом, а теперь стал худым и слабеньким салагой – смешно. Герой будет достаточно силён и сможет обладать некоторыми способностями, но не всеми, что были у него раньше. Разработчики говорят, что, возможно, на него будет наложено проклятие. Такой ход является нововведением и, на мой взгляд, он довольно оригинален. Тем не менее, игра во многом будет повторять свою предшественницу.

Мы получим множество до боли знакомых квестов, будем

сражаться с легко узнаваемыми монстрами, имена которых мы заучили наизусть, встретим почти всех старых друзей (даже некоторых из первой части), побываем на старых локациях, включая полюбившийся город Хоринис и его клон. Да-да, оказывается, это два абсолютно одинаковых города, причём оба называются Хоринис. Единственная разница – один город является зеркальным отражением другого. По истории, их, типа, строили маги-близнецы... Как по мне, так разработчикам либо не хватило фантазии, либо наоборот – фантазия у них в избытке.

И на всё это, разумеется, будут всем своим весом давить орки. Но они – лишь заноза у героя в том месте, которое ему часто приходилось спасать. Вся суматоха вновь будет крутиться вокруг артефакта, и вновь этим артефактом будут пытаться завладеть Ищущие (Чёрные маги). Но на сей раз это не глаз Инноса, не его нос и даже не ухо. Это меч. Точнее, два меча, причем, как вы уже, наверное, догадались, – меч «добра» и меч «зла». Первый называется Уризель – кузнец изготовил его из неизвестного металла и магической руды. Второй меч, Власть Белиара, был сделан из того же металла, но был пропитан кровью самого Белиара, поэтому получился намного мощнее.

ственной Уризеля. Без войны не обошлось. И когда два могущественных меча встретились в битве, Чёрный Меч поглотил силу Уризеля и тот стал бесполезным. А Власть Белиара был настолько перегружен силой, что поломался на две части (жадность фраера сгубила).

В разборки мечей несколько позже придётся вмешаться Митризелю – мечу Аданоса, бога Воды. Про то, что добрый дядя Безымянный убил всех драконов, представлявших не меньшую опасность, все уже забыли. Глаз Инноса – и тот по-может герою только один раз.

Орки потихоньку выигрывают войну, Чёрные маги вот-вот найдут их меч, который позволит им завладеть миром, единственная защита людей потеряна и бессильна... Вдруг оказывается, что главный герой – Избранный, и ему весь этот мусор надо разгрести. Странно, но другого мы и не ожидали.

Нововведения и старовведения

По сценарию, всю игру мы пройдем магом Огня, за исклю-

чением одного уровня, где придется играть за Чёрного мага. О том, будет ли возможность изменить направленность, разработчики молчат в тряпочку. Хотя я лично думаю, что нельзя убрать такой хороший элемент, как нелинейный сюжет.

Территория будет раз в пять больше, чем в предыдущей части, и намного разнообразней: помимо полей и лесов будут и джунгли, и дюны, и оазисы... В общем, чего только там не будет! Возможно, в игру включат транспортные средства в виде коней а-ля Sacred, верблюдов и лодок (каждый для определённого типа ландшафта). Разумеется, будут скрытые локации, пещеры и подземелья, где мы сможем найти уникальные предметы и сокровища, которые будут охраняться не менее редкими и сильными монстрами.

AI улучшится, противник овладеет новой тактикой и манёврами. Окружающий мир заживёт своей собственной независимой от игрока жизнью. Одно из самых сладких нововведений – система общения

NPC: новости будут распространяться не сразу по всему городу, а постепенно, через слухи.

По части графики Gothic 3 должна произвести не меньший бум, чем в своё время Morrowind. Мир будет сделан максимально реалистичным, анимация и модели будут полностью переделаны. Разработчики обещают сделать лица лучше, чем в HL2.

Система вооружения будет переработана в лучшую сторону – инвентарь до этого был уж больно прост. Не знаю, является ли это хорошей или плохой новостью, но доминирующим началом Gothic 3 будет action. Тем не менее, ролевая система останется и будет улучшена. Исходя из этого, разработчики планируют сделать несколько уровней сложности, но пока неизвестно, будет ли это так.

Музыка? Музыка будет лучше и красивее, но в принципе останется той же. Мультиплеера нет и не будет по техническим причинам. Но мы ведь не огорчаемся, правда? Это далеко не самое главное, что интересует нас в Готике 3. Движок



будет фактически собран самими Piranha Bytes, хотя в основе лежат некоторые уже готовые технологии.

Что ещё можно добавить? Пожелаем разработчикам успехов и своевременного выпуска игры! (трижды стучусь головой о деревянный стол). Да придёт с вами милость Инноса!

Butcher

СПРАВЖНИЙ ІНТЕРНЕТ ДЛЯ ВСІХ!



Відтепер за новими тарифами!

- день - 0,69 у.о. за годину
- вечір - 0,49 у.о. за годину
- н і ч - 0,19 у.о. за годину

IP
TELECOM

тел 238-89-89 www.iptelecom.ua

Название: Lada Racing Club

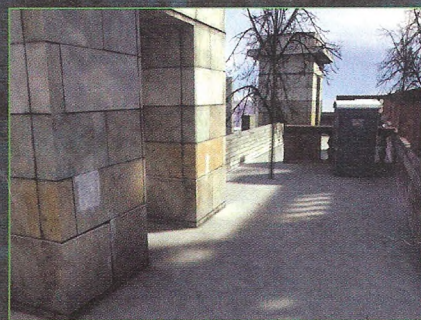
Разработчик: Geleos

Жанр: Racing

Дата выхода: сентябрь 2005 года

Сайт игры: www.ladaracing.ru

Особенности русского underground'a



Мысли вслух

Почивающий на полке Need For Speed Underground II уже не вызывает прежних эмоций. Ликование фанатов несколько угасло, и, вдоволь утолив жажду скорости, жизнь медленно, но уверенно, возвращается в привычную колею. Серые зимние будни, повествующие лишь о предстоящем авитаминозе, оставляют твердую почву, на которой заново пускает корни надежда на лучшее. И в этот раз, так сказать, надежда и вовсе не заставила себя ждать. Величать ее можно по-разному. Кто-то склоняется к экзекуции все того же NFSU II, возлагая роль палача

на предмет нашего сегодняшнего обсуждения. Для других игра стала ни чем иным, как очередным мимолетным фетишем, при виде которого полное забвение выступает гарантом удовольствия. Остальные же присваивают гейме титул «игра года». Ну а мы с вами давайте-ка будем называть вещи своими именами...

В роле творцов Lada Racing Club выступают парни из московской студии Geleos. Получив козырную карту в руки или, точнее будет сказать, получив чертежи всех тольяттинских жеребцов концерна «АВТОВАЗ» от самых истоков до сегодняшних дней, они ре-

шили провести небольшую революцию в странах бывшего СССР. У каждого свои революционные методы: москвичи сочли за нужное вооружиться графическим движком «ArtyShock Engine» и, конечно же, культом street racing'a. Арсенал, честно говоря, впечатляющий, но одними орудиями сердца геймерской общественности не абордаж не взять. Тут особый подход нужен...

Какой русский не любит быстрой езды?

Играть нам предстоит за простого парня, всецело

посвятившего себя добыванию лавров профессионального пилота, который получал бы опыт не столько из официальных состязаний, сколько из подпольных ночных соревнований. Но, как говорится, опыт в карман не положишь, а на вырученные деньги можно будет с головой окунуться в современный мир тюнинга. Именно тут нас с распростертыми объятиями встретят такие тюнинговые гранды, как Rider, Pro-Sport, Lit Company, Clutchnet, SVR, Promo, Союз96 и другие.

В общем и целом все довольно-таки просто. Нам дают машину, определенную сумму



денег и выпускают в чистое поле, то бишь на улицы Москвы. Пункт назначения – это далеко не Берлин! Наша цель – слава, ну и, конечно же, вышедшая в прошлом году Lada Revolution. На этом нелегком пути пред нами встанут такие общеизвестные режимы игры, как Street challenge, Drag и Drift racing. Что же касается нововведений, то тут на отечественный асфальт выезжает всеми любимая бело-синяя «десятка» с надписью «ДПС» и красивой мигалкой на верхней части кузова; это до невозможности разнообразит игру и нанесет хладнокровный удар в пах второму Underground'у. Некий отпечаток Need For Speed: Hot Pursuit позволит нам побывать не только в шкуре нарушителя, но и в форме сотрудников российских ГИБДД.

Игровой мир в свою очередь будет вовсе не вымышленный – он будет состоять из центральной части столицы России. Здесь нам обещают порядка 60 трасс, связанных между собой и создающих иллюзию полноценного города. Вся эта радость в общей сложности будет состоять примерно из шестидесяти километров реальных дорог, прокатиться по которым мы сможем более чем на сорока автомобилях, начиная с «копейки» и заканчивая «рублем»... тьфу ты! начиная с «копейки» и заканчивая Lad'ой Revolution.

Если все же возвратиться к тюнингу, то тут игроделы обещают вообще полный «умат»! Говорят, мол, все, что Вы сделаете со своим металлическим жеребцом в игре, Вы сможете повторить в реальности. Я сначала не верил, но как только услышал о системе повреждений, доверие возросло: это несколько пролило свет на происходящее. Еще один удар Underground'у ниже пояса! Аркадная езда, каждый поворот которой сопровождался искрами, вылетающими из-под машины после преодоления разного рода препятствий, или же умопомрачающие кульбиты метров эдак на пятьдесят – все это предстоит заменить на размеренное, аккуратное и в тоже время не менее быстрое передвижение по трассе. Повреждения незамедлительно будут влиять на управление, а то и вовсе могут вывести автомобиль из строя: плакали тогда ваши новые титаны, спойлер и тонированные окна – придется выложить приличную сумму условных единиц за восстановление своего непарнокопытного. Да и вообще, что тут говорить – игроделы стремятся по максимуму приблизить игровой процесс к реальной езде, но все же сбрасывать со счетов играбельность никто не собирается и только поэтому чистой воды симулятора нам не видать, «як пыты дАты».

Парочка фотонов

Продолжить этот скромный рассказ, наверное, стоит с движка «ArtyShock Engine», о котором я соизволил упомянуть выше. Исходя из скриншотов и видеороликов, уже сейчас можно с уверенностью констатировать, что отечественный движок ничем не уступает забугорным аналогам, если и вовсе не обставляет их по всем параметрам. Новейшая технология реального освещения Global Illumination позволяет оценить «игру света», создаваемую с учетом всех законов физики, не только глядя в окно, но и в монитор своего персонального компьютера. Ну а если еще и о High Dynamic Range Image вспомнить, которое в полной мере позволит ощутить эффект адаптации глаз к изменению освещения, то это вообще полный «абзац». К примеру, въезжая в мрачный тоннель, в то время, как на небе сияет солнце, мы сначала даже своих рук на баранке не разглядим, пока собственное зрение не адаптируется, ну а потом точно такие же реально-жизненные баги будут поджидать нас при выезде из тоннеля. Физика в игре тоже обещает быть на высоте. На движение железного коня, галопом мчащегося к финишной прямой, будут влиять не только погодные условия, но и свежеустановленные комплектую-

щие разного рода. Да и вообще, что я тут распинаюсь? Думаю цифра, которую называют разработчики – 250.000 треугольников в кадре, – расскажет вам все, что я собственно забыл упомянуть о графической составляющей игры.

Чекасмо-с!

Если быть откровенным, то я уже даже и рецензировать боюсь. Как оказывается в процессе написания «ждем-с'ов», в мире, кроме женских ног, растущих от ушей, бывают и другие фетиши, не дающие по ночам покоя мирному населению. Помимо этого довольно-таки экстрагантного открытия, хотелось бы отметить стремление наших соседей создать нечто превосходящее очередную клон ПИВИЧ'а, а что самое главное – это им удастся. Для обитателей бывшего СССР Lada Racing Club станет не просто чем-то превосходящим Need For Speed Underground – это будет своеобразный фурор с фотореалистичной графикой, приближенной к реальности физикой, превосходной системой тюнинга, а также оплаканной всеми нами системой крушений и присутствием сотрудников ГИБДД. Что и говорить, мы чекасмо-с, а Underground – отдыхает!

Виталий «Blind» Полищук
blind_sniper@mail.ru



Название игры: **Grand Theft Auto: San Andreas**

Жанр: Action/Adventure

Издатель: Take 2 Interactive

Разработчик: Rockstar North

Мультиплеер: нет

Сайт игры: www.rockstargames.com/sanandreas

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

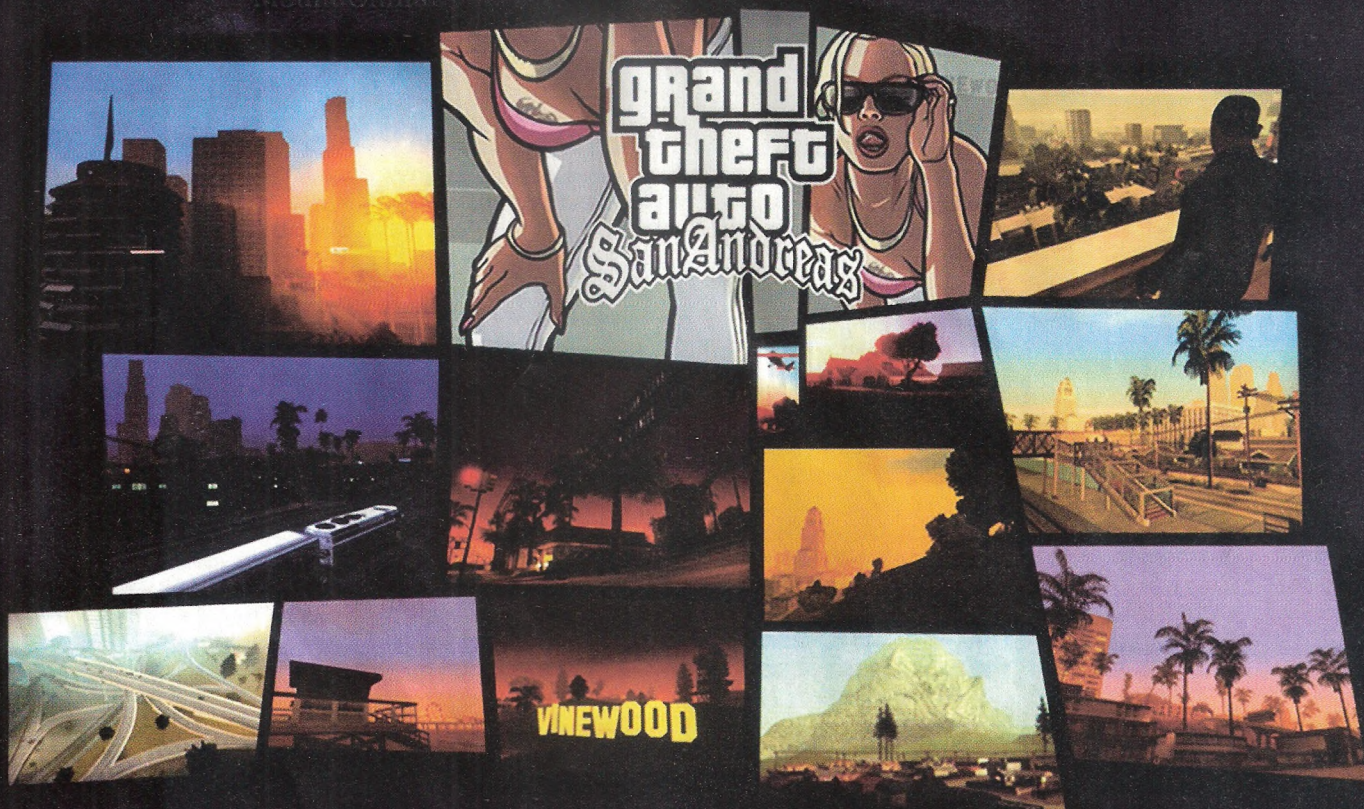
11

9

11

10

10



ДЕЛО МАФИИ ЖИВЕТ И ПРОЦВЕТАЕТ.

Как вы думаете, почему автомобили, производящиеся под знаменитой маркой Mercedes-Benz, часто становятся объектами пристального внимания автогонщиков, а, например, «Запорожцы» этим похвастаться не могут? Оказывается, все дело в отличиях между ними. «Мерседес» — это всегда мощный, обтекаемый, динамичный агрегат, а «Запорожец» — это такой с усами, в шароварах и выпить любит. К тому же за последнего скупщики краденого вряд ли много заплатят. А с деньгами, как вы сами понимаете, не шутят. Ну а без них — тем более. Поэтому перед тем как отправиться за очередным автотранс-

портным средством, заранее определитесь с конъюнктурой черного рынка и угоняйте лишь самые модные модели.

Впрочем, если вы являетесь опытным автогонщиком, то наверняка знаете все эти прописные истины и можете смело отправляться на охоту за железными лошадками. Ну а если опыта в этом деле у вас пока мало, то для начала вам стоит потренироваться... на кошках! А еще лучше начать тренировки на специальном видеоигровом тренажере.



Называется он именем, вызывающим священный трепет, — **Grand Theft Auto: San Andreas**.

Новая глава криминальной истории от компании Rockstar на этот раз разворачивается в середине 90-х годов в штате San Andreas, расположенном на западном побережье США и включающем три мегаполиса — Los Santos, San Fierro, и Las Ventura. Мало того что каждый город по размерам не уступает Vice City, так еще есть и пригород, состоящий из двух десятков мелких деревенок.



Нашего нового протеже зовут Си Джей. Завязав с гангстерским прошлым, бывший член банды Groove Families Street вот уже пять лет как живет в Либерти Сити. Однако известие о трагической гибели матери вынуждает Си Джея вернуться назад домой.

Дома дела обстоят хуже некуда. Семейная группировка больше не имеет авторитета среди уличных банд, брат с сестрой и пяти минут не могут провести, не поругавшись друг с другом. Ко всему прочему,





И теперь вам необходимо разобраться с продажными

проблем добавляя еще и двое продажных полицейских, решивших повесить на Си Джея убийство коллеги. Ситуация, повторюсь, хуже не бывает.

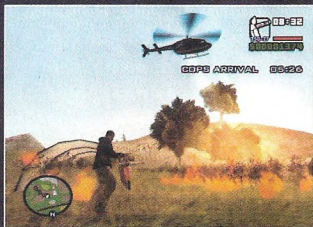
кланов и, конечно, деньги. Ну а в последних и есть счастье.

В San Andreas можно покупать недвижимость с такой же легкостью, как это было принято в Vice City. Роскошные особняки, небоскребы с вертолетной площадкой на крыше, ночные клубы, казино, гаражи — все это может быть вашим. Подробнее хотелось бы остановиться на гаражах. Отныне они представляют собой фактически полноценные тюнинг-центры. Да, в GTA: San Andreas практически любой автомобиль можно прокачивать всеми мыслимыми способами. Выхлопные системы, бамперы, спойлеры, крылья,

по городам смогут проходить вдвое быстрее и веселее. Вот только использовать вам эту опцию часто не придется. Дело в том, что раньше только игрок мог ездить по городу как полный кретин, в то время как все остальные водители соблюдали все правила дорожного движения. В San Andreas все ездят как идиоты, что является причиной постоянных пробок на дорогах и многочисленных автокатастроф. К слову, система повреждений в игре выше всяких похвал, так что теперь вы можете в полной мере испытать все преимущества торможения двигателем, о чем посто-

детелями аварий, по зрелищности сравнимыми лишь с автокатастрофами в Burnout 3.

Но вернемся все же к нашей криминальной истории. Как и в предыдущих играх серии в San Andreas, вам представлена возможность самостоятельно выбирать любое задание в любой момент времени. Вопрос заключается лишь в том, что некоторые из них получится выполнить лишь при соответствующем уровне подготовки и экипировки. Ведь первые «просьбы» авторитетов будут весьма простыми. Например, начинающих гангстеров могут попросить съездить-туда-не-знаю-куда-



копами, найти убийц матери и снова завоевать уважение в криминальном мире.

Костяк игрового процесса остался неизменен. В игре вам предстоит вновь попробовать взобраться на вершину мафиозного Олимпа, начав свой путь с уровня третьеклассника, промышляющего угоном самокатов. Сначала придется браться за самую черную работу, чтобы хотя бы так выбиться из грязи в князи. В результате при отличной работе и своевременной выплате членских взносов бойцам криминального фронта начнут поступать все более и более престижные задания, у них начнут появляться стильные автомобили, мощное оружие, красивые девушки, уважение среди мафиозных

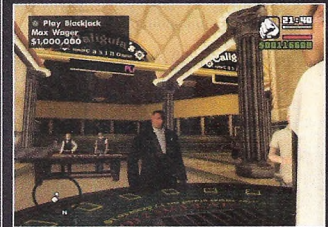


литые и композитные колесные диски, люки в крышу и экзотические лакокрасочные работы... Модернизации подлежат абсолютно все. Как и в жизни, развлечение это не из дешевых: к примеру, передний бампер стоит почти 3000 баксов. Но разве это сможет вас остановить? Конечно, нет. Практически все изменения в автомобиле несут исключительно эстетическую нагрузку, никак не влияя на количество лошадей под капотом. Зато грамотно доведенная до ума машина может влиять на уровень уважения к вам среди банд, что имеет в игре одно из первостепенных значений.

Для любителей сверхзвуковых скоростей есть один маленький сюрприз: это «нитро», с которым ваши поездки



явно твердят автоинструкторы. Хотя справедливости ради стоит сказать, что в игре, как правило, сначала будет происходить торможение бампером, затем — решеткой радиатора и самим радиатором, и лишь потом — непосредственно двигателем. В итоге посетители виртуального полигона для автогонщиков смогут стать сви-



привезти-то-не-знаю-что (конечно, я-то знаю, но по причинам конспирации раскрывать эти секреты не могу). Делов-то... Следующее задание наверняка покажется интереснее. Так, например, в одной из миссий вам необходимо будет освободить из танкера группу незаконных эмигрантов. Что ж, садимся за штурвал вертолета и летим в порт. Приблизившись к танкеру, начинаем поливать портовых охранников плотным огнем. Но не тут-то было: вертолет сбивают, придется добираться вплавь. Да-да, отныне в GTA герой умеет плавать, причем очень даже хорошо. Оказавшись на танкере, бесшумно крадемся к охраннику и ножом перерезаем ему горло. Подбираем шотган





и продолжаем красться, ведь быть псом-призраком здесь не менее захватывающе, чем в Manhunt. Если вас вдруг обнаружат, то доставайте огнестрельное оружие и вступайте в открытый бой. Свист пуль, перекаты, выстрелы из-за угла, стрельба с двух рук... В вашем распоряжении обрез, ракетница, кольт-45, M-16, AK-47, Ingram Mac 10, двуручный Uzi и даже катана. О чем еще можно мечтать?

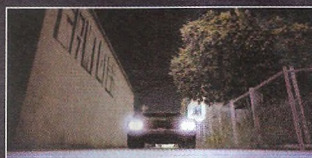
Освободив эмигрантов, можно с чистой совестью возвращаться к начальству, радостно рапортовать об успешном выполнении задания и требовать (не)скромной прибавки к гонорару.

Не нравятся большие «сюжетные» миссии? Как всегда, можете заняться выполнени-



вещей. Ну и конечно же, вы можете просто кататься по городу, врубив на полную громкость радио, транслирующее вашу любимую музыку (кантри, рок, фанк/соул, регги/даб, хаус, поп-метал или хип-хоп на выбор).

Любоваться окрестностями можно, развезжая на спортбайке FCR 900, спортивной машине ZR 350, спортбайке NRG 500, квадроцикле, дальнобойщике, Dodo, бензовозе, школьном автобусе, машине для гольфа, лоурайдере, мустанге,



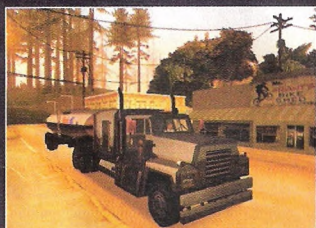
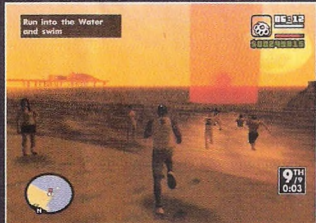
героя. Да, так широко разрекламированные разработчиками «ролевые элементы» оказались правдой. Вы можете воспитать персонажа таким, каким вам хочется. Регулярные тренировки в спортзале сделают героя сильным и мускулистым и, наоборот, отказ

от физических упражнений и постоянное поедание гамбургеров приведут к тому, что Сиджей отстрит многоэтажное брюхо и будет еле-еле передвигаться. Однако надо учесть, что приоритетом в игре является хорошая физическая форма. И для этого созданы все условия. Так, спортзалы есть в каждом мегаполисе. Например, в San Fierro вы можете обучиться приемам кун-

влияет много факторов: это и количество выполненных вами заданий, и ваше материальное положение, и уровень вашего мастерства и физической подготовки.

Кроме того, в GTA: San Andreas можно даже по своему вкусу подбирать гардероб героя. Например, в числе прочих шмоток есть даже кеды Converse All Stars, модель 2004 года. Также вы можете посещать тату-салоны и парикмахерские...

GTA: San Andreas великолепна. Ее масштабы ошеломляют. Сколько бы я вам о ней не рассказывала, мне все равно не удастся передать все эмоции сполна. Но даже и не думайте сомневаться в том, что это одна из лучших игр на всех платформах. Она не изменит вашу жизнь. Она просто возьмет ее в аренду на несколько месяцев. Накачает солнцем, адреналином, энергией... и отпустит – до следующей серии.



ем многочисленных второстепенных заданий. Хочется поработать таксистом? Нет проблем: вози пассажиров и получай за это деньги. Можно подработать на машине службы «03». Если посчастливится угнать пожарный агрегат, появляется возможность неплохо развлечься, выезжая на тушение пожаров. Для самых извращенных игроков, конечно же, предусмотрена возможность охоты на преступников в полицейском автомобиле. Из нововведений появилась возможность промышлять воровством, играть в бильярд, танцевать и совершать еще много интересных



трамвае, бетономешалке, тракторе и даже велосипеде.

Однако для того чтобы хоть как-то продвигаться по сюжетной нити, вам все же придется заставить себя выполнить ряд ключевых миссий. Конечно, нормальные бандиты смогут и не обращать внимания на такие мелочи, но в этом случае им так и не откроются второй и третий мегаполисы. Точно так же им не стоит и мечтать о том, чтобы когда-либо воцариться на вершине криминального дна...

Также для успешного продвижения в игре вам придется уделять внимание совершенствованию умений и навыков



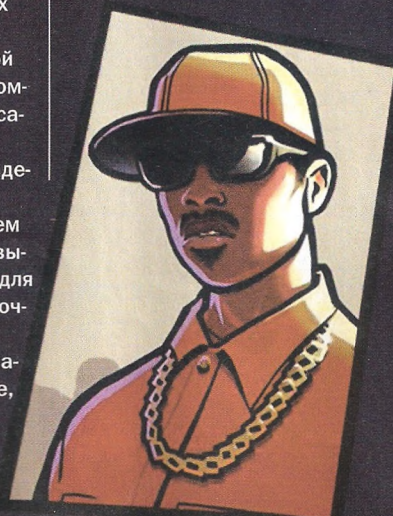
фу, в Los Santos куда популярнее классический бокс, а в Las Ventura вас научат в лучших традициях уличных боев убивать противника головой о стену. Все стили можно комбинировать, создавая тем самым свой неповторимый.

Повышение навыков владения оружием позволит вам метко стрелять, со временем и с двух рук. Улучшение навыков вождения необходимо для успешного выполнения гоночных миссий.

Но самым важным показателем является, конечно же, Respect – уровень уважения в криминальном мире. На данный показатель



Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru





мобильный НОВЫЙ ГОД!!!

REVCOM
www.revcom.com.ua



НОВОГОДИНИЕ КАРТИНКИ



ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ МОДЕЛИ

Кольорові картинки: Nokia 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3530, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650; Siemens M55, MC60, S55, SL55; Pantech: G500/600/700/800/900, GB100, GB300, GF200, G1100; Panasonic GD87/X70/G70; Alcatel 535; Motorola T720i/T22i; Sony Ericsson T610/630, Z600. Листівки nokia/samsung: nokia усі моделі, крім 3110, 5110, 6110, 6150, 7110, 8110i, 8810, 8910i, 9110, 9210; samsung r200s/210s, n500/600/620, t100. Скринсейвери siemens: Siemens s45/55, s145i/55, me45, me45, mt50, m55, c60. Листівки EMS: Alcatel OT310/311/331/332/511/512/525/535/715/735; Ericsson T295/65/66/68, R520M/MC; Motorola V60i/66i, C300/331/350/450, T720/T20i/T22/T22i; Sony Ericsson T68i/100/300/600/610/630; Panasonic GD67; LG g5310; Philips 330/350/355/530/535. Поліфонічні мелодії: Nokia 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510/3510i, 3530, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650; Siemens CL50, C55/60, A55/60, M55, S55, SL55, MC60; Motorola T720i/T22i; Sony Ericsson T310/610/630, Z600; Alcatel OT535; Panasonic GD67/87, X70, G70. Мелодії nokia/samsung: Siemens C45/55/60, S45/45i/55, SL45i/55, ME45, CL50, M50/55, MT50, A50/52/55/60, MC60. Мелодії nokia/samsung: все моделі Nokia, крім 5110; Samsung C100, N500/600/620, P400, R200s/210s, T100. Мелодії EMS: Alcatel OT310/311/331/332/511/512/525/535/715/735; Pantech: G500/600/700/800/900, GB100, GB300, GF200, G1100; Panasonic GD67; Motorola V60i/66i, C300/331/450, T720i/T22i; Sony Ericsson T68i/100/300/600/610/630; Philips 330/350/355/530/535; Ericsson T65/66/68, R520m/mc.

МЕЛОДІЇ

НАЗВИ МЕЛОДІЙ	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS	EMS	ПОЛІФОНІЯ
ALCAZAR Physical NEW!!!	97795	97798	97802	97870
BRITNEY SPEARS Toxic	97662	97663	97664	97824
DESPINA VANDI Opa Opa SUPER-HIT!	97701	97703	97707	97837
DIDO Thank You	97642	97649	97656	97823
ERASURE Love To Hate You NEW!!!	97760	97768	97758	97853
EURYTHMICS There Must Be An Angel	97716	97720	97718	97842
GORILLAZ 19-2000	97683	97684	97685	97831
HIM Right Here In My Arms SUPER-HIT!	97646	97658	97655	97820
JEWEL Intuition NEW!!!	97665	97666	97667	97825
Jingle Bells + В Лесу Родилась Елочка NEW!!!	97806	97807	-	97867
JOE COCKER You Can Leave Your Hat On	97801	97803	97804	97872
KRAFTWERK Radioactivity NEW!!!	97717	97721	97719	97843
MANIC STREET PREACHERS	97763	97771	97777	97855
If You Tolerate This Your Children Will Be Next				
MAROON 5 She Will Be Loved SUPER-HIT!	97741	97744	97747	97852
Merry Christmas SUPER-HIT!	97732	97736	97734	97848
MODJO Lady	97761	97769	97759	97854
NICK CAVE Do You Love Me?	97731	97737	97738	97847
O-ZONE Despre Tine SUPER-HIT!	97680	97681	97682	97830
PET SHOP BOYS West And Girls	97764	97772	97778	97856
PLACEBO Special K NEW!!!	97722	97724	97726	97844
PRODIGY Girls SUPER-HIT!	97713	97714	97715	97841
RAMMSTEIN Mein Teil NEW!!!	97740	97743	97746	97851
ROBBIE WILLIAMS Feel NEW!!!	97723	97725	97727	97845
SADE King Of Sorrow NEW!!!	97765	97773	97779	97857
SCORPIONS Still Loving You SUPER-HIT!	97679	97677	97678	97829
SHAKIRA Ready For The Good Times NEW!!!	97766	97774	97780	97859
SHIVAREE Good Night Moon. Из к/ф Kill Bill - 2	97711	97705	97712	97840
SMASH MOUTH I'm A Believer. Тема из м/ф Shrek	97695	97696	97697	97835
TARKAN Kuzu Kuzu SUPER-HIT!	97702	97704	97706	97838
TEN SHARP You NEW!!!	97751	97752	97755	97860
TITO AND THE TARANTULA After Dark Night.	97749	97754	97757	97861
Twisted Nerve. Из к/ф Kill Bill-2 NEW!!!	97733	97735	97748	97849
БИ-2 Варвара NEW!!!	97767	97775	97781	97862
БІЛАН ДИМА На Берегу Неба. (Комп. М. Мшенский, Р. Бокарев)	97708	97709	97710	97839
ВИА ГРА Вот Так И Дела. (Комп. К. Меладзе) SUPER-HIT!	97698	97699	97700	97836
Гимн Украины SUPER-HIT!	97644	-	97654	97821
ГЛЮКЪ/ЗА Снег Идет. (Комп. М. Фадеев) NEW!!!	97794	97797	97800	97869
ДИСКОТЕКА АВАРИЯ Новогодняя. (Комп. А. Рыжов)	97643	97650	97652	97818
КИПЕЛОВ Я Свободен SUPER-HIT!	97671	97672	97673	97827
Короли Ночной Вероны. Из мюзикла "Ромео и Джульетта". (Комп. Ж. Престувики)	97728	97729	97730	97846
КРУГ МИХАИЛ Кольщик	97674	97675	97676	97828
КУКА По Маленькой. (Комп. М. Фадеев) NEW!!!	97812	97814	97815	97874
МАЛАХОВА ЖЕНЯ Клинт. (Комп. В. Дробыш) NEW!!!	97813	97811	97816	97875
Маленькой Елочке Холодно Зимой. SUPER-HIT!	97645	97648	97653	97819
МАЛИНИН НИКИТА Котенок. (Комп. Н. Малинин)	97670	97669	97668	97826
МАСЮКОВ РУСЛАН Ариведейки. Малышка. (Комп. М. Фадеев)	97808	97809	97810	97873
МЕЛАДЗЕ ВАЛЕРИЙ Ночь Накануне Рождества. (Комп. К. Меладзе)	97647	97651	97657	97817
МС ВСПЫШКИН & НИКИФОРОВНА Новогодняя. (Меня Прет)	97689	97690	97691	97833
НАГОВИЦЫН СЕРГЕЙ Белый Снег	97659	97660	97661	97822
НИЧЬЯ Ничья. (Комп. Е. Кипер, Е. Курицын) NEW!!!	97750	97753	97756	97858
НОЧНЫЕ СНАЙПЕРЫ Юго-2. (Комп. Д. Арбенкина) NEW!!!	97739	97742	97745	97850
ПИЛОТ Рок. (Комп. И. Черт) NEW!!!	97791	97792	97793	97868
ПИРЦАХЛАВА ИРАКЛИЙ Время. (Комп. М. Фадеев) NEW!!!	97784	97787	97782	97864
ПРОПАГАНДА Мари Полюбила Хуана. (Комп. В. Богатырев) NEW!!!	97785	97786	97783	97865
СЕРЕГА Кукла SUPER-HIT!	97686	97687	97688	97832
СПЛИН Мы Сидели И Курили SUPER-HIT!	97692	97693	97694	97834
ТУТСИ Самый Самый. (Комп. Г. Волев) NEW!!!	97762	97770	97776	97863
Утро. Тема из к/ф "Служебный роман". (Комп. А. Петров) NEW!!!	97789	97788	97790	97866
ФАБРИКА & МИГЕЛЬ Он. (Комп. И. Матвиенко, Ю. Бужилова) NEW!!!	97796	97799	97805	97871

СКРИНШЕЙВЕРЫ SIEMENS



ЛОГОТИПЫ SIEMENS



ЛИСТВКИ NOKIA/SAMSUNG



ЛОГОТИПЫ NOKIA



ЛИСТВКИ EMS (32x32)



ЛОГОТИПЫ EMS (72x14)



КОЛЬОРОВІ КАРТИНКИ



Послуги надаються абонентам UMC, SIM-SIM, DJINCS, ACE&BASE, KIVISTAR, Djice

УВАГА! Для отримання поліфонічної мелодії чи кольорової картини ваш телефон повинен підтримувати технологію WAP і мати можливість відтворення поліфонічних дзвінків та перегляду кольорових картинок. На Вашому телефоні повинні бути активовані та настроєні послуги WAP.

ІНСТРУКЦІЯ: Надішліть SMS з кодом картинки чи мелодії на номер **10882**. При замовленні поліфонічної мелодії та кольорової картини WAP-з'єднання оплачується окремо, згідно Вашого тарифного плану. Вартість відправлення SMS-повідомлення на номер **10882** - 5,4 грн. в т.ч. ПДВ. Повний каталог картинок та мелодій можна знайти на сайті www.revcom.com.ua.
Телефон служби підтримки: (044) 496 0904

ЗАТ "Український мобільний зв'язок" ліцензія ДКЗ АА № 223305 від 12.11.2002; ЗАТ "Квістар Дж. Ес. Ем." ліцензія ДКЗ № 009503 від 12.04.2001 © ТОВ "СПН Диджитал"

TO PLAY OR NOT TO PLAY

PC

PS2
PlayStation 2



XBOX

Название: Космические рейнджеры 2: Доминаторы

Разработчик: ElementalGames

Издатель: 1C

Жанр: стратегия

Системные требования: Pentium 4 1.4 ГГц, 256 Мб, 32 Мб Video

Официальный сайт: www.rangers.ru

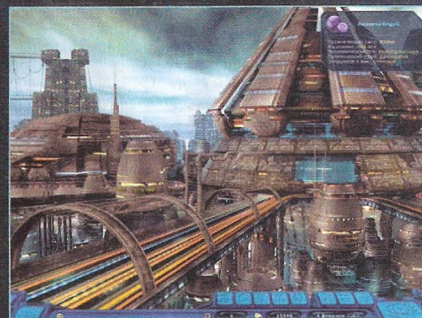
ОЦЕНКА: 12+

Графика: 10+

Геймплей: 12

Управление: 10

Звук: 10



КОСМИЧЕСКИЕ 2 РЕЙНДЖЕРЫ

ДОМИНАТОРЫ

НОВАЯ ИГРА

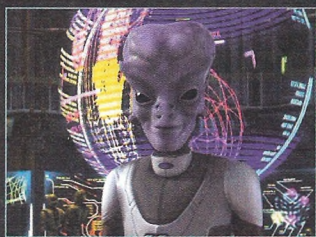
ЗАГРУЗИТЬ

НАСТРОЙКИ

РЕКОРДЫ

ОБ АВТОРАХ

ВЫХОД



Короткий морозный зимний день плавно переходил в еще более холодный вечер, как вдруг Max Ragan неожиданно вспомнил, что он тут, типа, главный и наделен священным правом распоряжаться всем и вся в рамках своих полномочий. Босс снял наушники, сделал строгий вид и чеканя каждое слово произнес:

– Так, статья про «Доминаторов» уже готова?

Делать вид, что это было сказано не мне, или что я не расслышал, было просто бесполезно.

– Да ладно, начальник, будут и «Доминаторы», и «Терминаторы», и...

Довольный то ли произведенным впечатлением, то ли услышанным ответом, босс с умным видом обратно напялил наушники, из которых по традиции играло что-то прогрессивно-альтернативное, и быстро застучал по клавиатуре.

– ... и кофе с чаем на блюде с бело-голубой каемочкой, причем обязательно после дождика в четверг, да и то после того, как рак новый венчик свистнет.

И так продолжалось далеко уже не первый день...

Стрелки часов неумолимо бежали по кругу, часы складывались в дни, дни – в недели, и только случайно заглянув в календарь, я оторопел... Как говорится, поезд давным-давно ушел, и самое время что-то решать. И решать совсем не такие жизненно важные вопросы, вроде «Какой корпус прикупить?» или «Куда девать 52 единицы роскоши?», а банальный вопрос с написанием и сдачей статьи.

Итак, «Космические рейнджеры 2: Доминаторы». Игра, являющаяся лучшей наследницей славных традиций легендарной Elite. Раз так, то сюжет в игре – не самый главный компонент, но тем не менее,

он очень интересен и выдержан в лучших традициях жанра научной фантастики.

Главные события второй части игры разворачиваются спустя 200 лет после окончания войны с клисанами, в 3300 году. Человечество поддерживает отношения с четырьмя другими развитыми цивилизациями галактики: малоками, пеленгами, фзянами и гаальцами. Именно в этот момент на одной из планет, пребывающей под контролем клисан, программа выполнила недопустимую ошибку



и была закрыта. В результате появилось первое поколение разумных боевых машин, которые очень быстро размножились путем разборки другой техники и сборки себе подобных из полученных комплектующих. Потом, правда, производство было поставлено на широкую ногу – доминаторы (именно так назвали их органические обитатели галактики за стремление стать единственной формой жизни во вселенной) стали выпускаться на специальных заводах. И вот возникла новая угроза, достойная внимания настоящего космического рейнджера...

Первое, что бросается в глаза – отличный вступительный видеоролик. Разработчики поступили правильно, придав происходящему на экране легкий юмористический оттенок. Кроме того, стоит отметить, что сейчас

намечалась очень интересная тенденция, когда во вступительном ролике демонстрируются все ключевые моменты игрового процесса, что очень даже правильно и весьма занятно.

Но вот, наконец, наш новопеченный рейнджер покидает пределы родной космической станции и начинает с любопытством оглядывать знакомую до боли в «посадочной площадке» ☺ Солнечную систему. Все осталось как прежде, и в то же время кардинально изменилось.

Прежде всего, вселенная удивительно похорошела, что, понятное дело, отразилось на системных требованиях. Однако большинство красот и эффектов можно отключить в настройках графики.

Также подверглись тотальному улучшению почти все без

ем сбор ресурсов, клепаем войска и потом уже идем воевать. Очень удачной находкой разработчиков, бесспорно, является и тот факт, что перед тем, как запускать юнит в производство, необходимо собрать его из отдельных частей. Таким образом можно разнообразить тактические приемы, и вообще это весьма занятно.

Помимо чисто стратегических развлечений присутствуют и другие разноплановые мини-игры, а также более трех десятков различных квестов.

Кроме того, вместо очков в рейтинге рейнджеров введен принципиально новый для «КР» показатель: очки опыта, который увеличивается в результате всех удачных действий игрока. Полученный опыт идет на совершенствование шести основных летных характеристик рейнджера.

Всех нововведений и всевозможных улучшений просто не счесть – изменения коснулись ангара, существенно доработана экономическая часть (в том числе появилась возможность финансирования строительства космических станций), система модернизации оборудования на основе технологий доминаторов и многое, многое другое.

«Космические рейнджеры 2: Доминаторы» – великая (во всех отношениях) игра, играть в которую не надоест никогда. И это не просто игра, это огромный изменчивый мир, живущий по своим принципам и законам. Сев играть, оторваться от компьютера уже просто невозможно. Все свободное (да и не свободное, рабочее и прочее) время уходит на космическую одиссею 3300 года. Поэтому, на мой взгляд, в системные требования необходимо было включить еще и 3–4 месяца свободного времени...

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

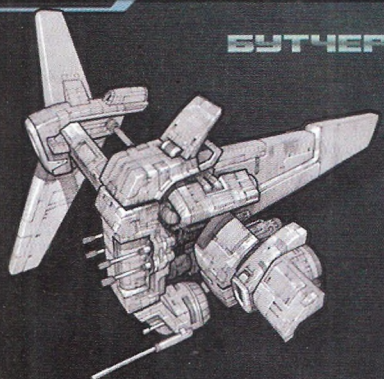


Название: Звездные Волки
 Разработчик: Xbow Software
 Издатель: 1C
 Жанр: RTS/RPG
 Системные требования: Pentium 4 1,5 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video
 Официальный сайт: games.1c.ru/starwolves

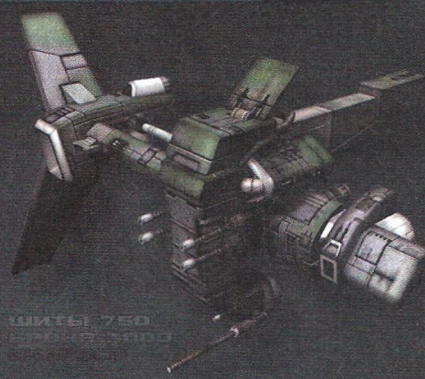
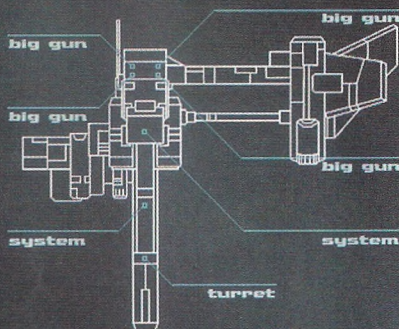
ОЦЕНКА:
 Графика: 9
 Геймплей: 9
 Управление: 8
 Звук: 6
 Сюжет/концепция: 7

10-

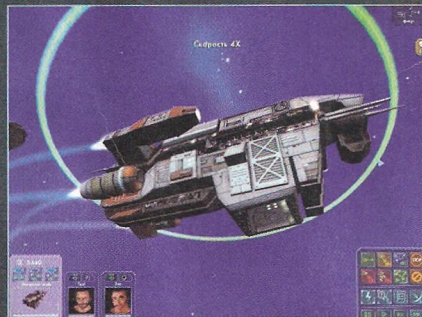
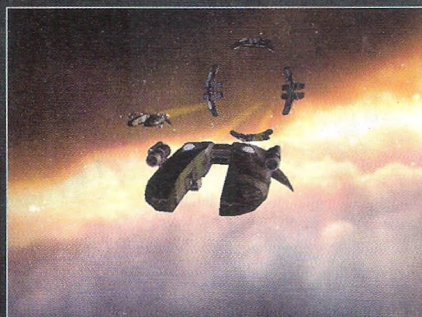
ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ



БУТЧЕР



ШИТЫ 750



Как-то не принято у нас писать стандартные вступления по принципу «Наконец-то! Свершилось! На улице любители того или вон того ба-а-а-альной праздник – фирма такая-то выпустила крутой шедевр». Нет, это не наш метод – шаблоны, клише и заезженные правила не для нас.

В последнее время наметилась очень нездоровая тенденция: слово из трех букв, а именно RPG, воспринимается большинством разработчиков как панацея от всех бед. Не так давно я, пересматривая свою немалую коллекцию игрушек, наткнулся на очень продвинутую по тем (и как ни странно, по этим) временам стратегию CyberStorm. Бои шагающих

боевых машин под управлением пилотов, которые могли повышать свои характеристики, ремонт и переоборудование техники на базе... И все это задолго до MechCommander. Ах да, о чем это я? Так вот, тогда это была стратегия, а сейчас уже – стратегия с элементами RPG. Вот эти самые элементы лепят куда угодно, и получается... Иногда вот, почти получается.

Я это все веду к тому, что назвать «Звездные волки» полноценной ролевой игрой или полноценной стратегией, конечно, можно, но все равно такая классификация будет не самой удачной. Но, наверное, лучше будет прекратить пространные рассуждения об абстрактных материях и резко перейти к описанию самой игры.

Вступительный ролик, по ходу которого возникает несколько мелких дежавю относительно сходства некоторых моментов с Star Wars и StarCraft, вводит игрока в курс дела. Затем, по задумке разработчиков, необходимо пройти курс обучения, без которого разобраться что и как довольно проблематично.

Освоив основные принципы игры, можно смело начинать новую кампанию. Главный герой, в прошлом обычный водила межгалактического транспорта, пострадал от рук косми-

ческих пиратов и решил сменить профессию, подавшись в наемники, основав подразделение «Звездные волки». Все начинается с малого – слабый корабль-база, мало-мощное вооружение, а из помощников – только верный старый друг Эйс.

Но постепенно дела начинают идти в гору, а скромный бизнес – приносить определенные доходы.

Непыльная работа наемников выглядит следующим образом: команда чинно сидит в какой-нибудь космической



ШИТЫ 30

ШИТЫ 50

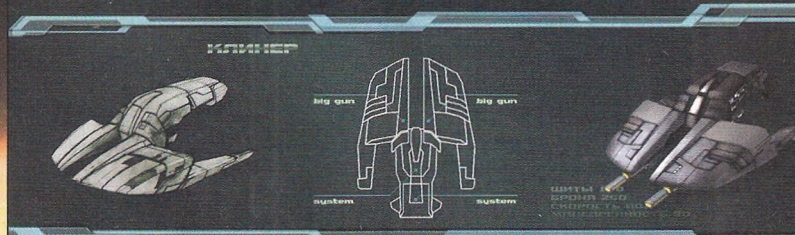
ШИТЫ 40



PC

PS2
PlayStation 2

XBOX



забегаловки типа «трактир, бар и дансинг от заката до рассвета» и просматривают новости. Как только новости будут прочитаны, а кофе (или чего там еще) – выпит, глава «Волков» решает, какому из заданий отдать предпочтение. Как правило, миссии располагаются в порядке возрастания сложности, так что «галопом по Европам» скакать не стоит. Как только задание получено, а контракт на его выполнение подписан, звездные волки со всем своим барахлом ока-

ний, разновидностей которых очень даже немало. В процессе выполнения основной миссии, как правило, удается подрядиться на выполнение еще двух-трех неплохо оплачиваемых дополнительных заданий.

Ситуацию немного портят железные тиски, в которых со всех сторон зажат геймплей – все случается исключительно там, где это предусмотрено разработчиками.

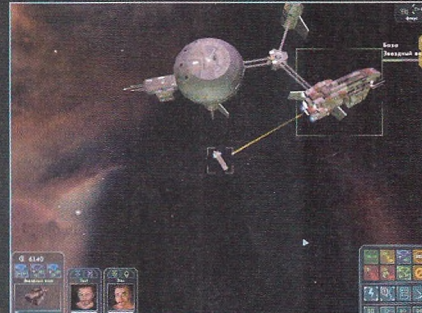
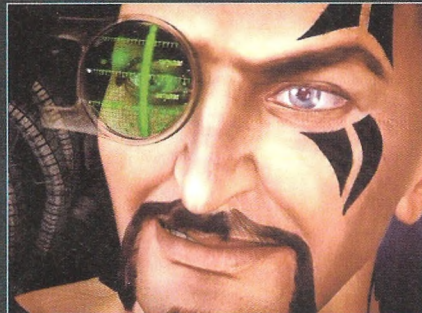
В боях очень важны как умения пилотов, так и техническое оснащение истребите-

ние, стрельба из орудий, ракеты и, наконец, – системы (дополнительное оборудование). Однозначно порекомендовать что-то определенное весьма трудно, скорее всего лучше брать стрельбу или ракеты, поскольку навыки пилота и инженера до появления хорошей техники почти не используются; но на этот счет существуют и другие мнения.

Осуществив поступательное движение вперед, по направлению к концу линейного сюжета, можно обнаружить в магазине

Прежде всего складывается стойкое впечатление, что космос – плоский. Да, это не Freelancer, но все же... Во-вторых, поведение камеры, ее ракурсы оставляют желать лучшего. Чтобы увидеть целиком поле битвы, необходимо очень сильно отдалять камеру, и в итоге большую часть игры приходится напряженно вглядываться в геометрический вальс цветных точек на черном фоне.

А это как-то не совсем здорово.



зываются в нужной звездной системе, где начинается осторожный и методичный отстрел противников, коих всегда и везде намного больше. В большинстве случаев это выглядит приблизительно одинаково: истребители подманивают корабли противника к базе, где те благополучно

лей и главного корабля. Пилотов в игре шесть человек, включая персонажа игрока. Все они бессмертные профессионалы экстра-класса. Бессмертные в том плане, что всегда успевают катапультироваться ровно за секунду до гибели истребителя. А вот потеря главного корабля ба-

кучу новых и полезных вещей, а также острую нехватку денег на их приобретение. А поскольку дополнительные источники

Итак, резюме, в отличие от вступления, будет стандартным. «Звездные волки» – игра на любителя, не обремене-



разлетаются на куски под огнем ее бортовых орудий.

Во время игры всегда можно ускорить или поставить игру на паузу, последняя в основном нужна для раздачи приказов и активации специальных способностей пилотов.

Бои – это, как говорится, побочный заработок, все самое ценное можно добыть только во время выполнения зада-

зы автоматически означает конец игры.

За отстрел противников пилоты в индивидуальном порядке получают опыт, расходуемый на прокачку умений. Всего существует четыре большие ветки навыков, из которых еще в самом начале игроку предстоит выбрать одну, определяющую специализацию его пилота. Но выбор невелик: пилотирова-

дохода отыскать очень проблематично, то деньги приходится тратить очень осторожно.

По ходу дела будут встречаться и такие немаловажные элементы RPG, как диалоги, конечный результат которых напрямую зависит от выбора варианта ответа.

И быть бы «Звездным волкам» шедевром локального масштаба, если бы не несколько «но»...

ненного лишними мегабайтами и мегагерцами. Кому-то понравится и он проведет за ней все свободное время, а кто-то забросит куда подальше, даже не закончив обучающей миссии. В общем, не мне рассказывать что и как, ибо выбор как всегда делать вам.

Злобная Личина

Название: Приключения Шерлока Холмса: Загадка Серебряной Сережки

Разработчик: Frogwares

Издатель: Новый Диск

Жанр: квест

Системные требования: Pentium III 600 МГц, 256Мб, 32 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.frogwares.com.ua/sherlock&watson

ОЦЕНКА: 10-

Графика: 9

Геймплей: 9

Управление: почти

стандартное

Звук: 9

Сюжет/концепция: 9



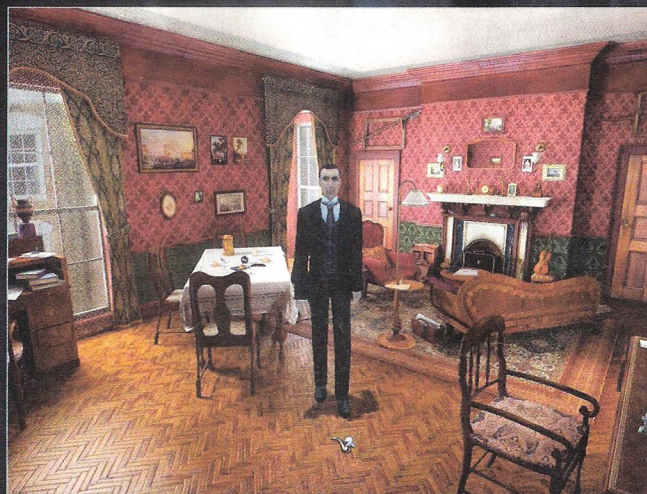
Adventures of Sherlock Holmes "The Silver Farring"



Шануймо українське

В игровой прессе как-то тихо и незаметно появилось и постепенно прижилось понятие «русский квест» – эдакое отвязное приключение, изобилующее хохмами и низкопробным юмором. Думать, мыслить или хотя бы соображать в таких играх категорически запрещается – все решается тупым перебором комбинаций. Действительно: как и, главное, чем нужно думать, чтобы, к примеру, применив утюг на сапоге в итоге получить напильник?

Но не стоит равняться на наших московских соседей, тем более, что их нельзя понять умом и измерить общим аршином. И к тому же, уже сейчас можно смело утверждать о существовании такого явления, как «украинский квест». Это, как правило, очень толково сделанные игры, основанные на произведениях классиков мировой литературы, содержащие немало интересных и позна-



вательных головоломок, и, что самое главное, обязательно от компании Frogwares.

Элементарно, мой юный друг

Все догадливые уже наверняка сообразили, что сейчас речь пойдет о новом квесте от Frogwares – игре «Приключения Шерлока Холмса: Загадка Серебряной Сережки».

Добавить что-то новенькое к написанному полгода назад довольно сложно – это как раз один из столь редких в наше время случаев, когда у разработчиков слово не расходится с делом.

Следствие ведут знатоки

Итак, игра основана на одноименном творении фаната

творчества, великого классика детективного жанра Артура Конан-Дойля.

Холмс и Ватсон прибывают в качестве гостей на вечеринку, где известный магнат Бромсби собрал весь «цвет» Лондона. И все было чинно и знатно, пока вдруг гостеприимный хозяин не свалился на пол с пулей в сердце. Да, такой поворот событий явно не был предусмотрен программой вечера. Порою складывается впечатление, что куда бы ни пришла достойная пара детективов, там тут же кого-то убивают, – хоть из дому не выходи... Дочь убитого, Лавиния, просит Холмса помочь в решении этого дела; не забудем упомянуть, что она сама является одной из главных подозреваемых. Наследство, наследство...

Играть можно как за Шерлока Холмса, так и за его друга и помощника доктора Ватсона, а местами – за обоих персонажей одновременно, по мере необходимости переключаясь с одного на другого.





Это очень даже неплохо, так как лишнее блуждание по уровням – самый простой способ растянуть прохождение игры. Хотя разработчики немного схитрили, некоторые места придется посещать по нескольку раз. По ходу дела в игре также появляются и другие ключевые персонажи.

Point&click

«Загадка Серебряной Серезки» – классический представитель семейства квестов, а значит в 99,9 % игровых ситуаций задействована «мышь». Курсор имеет весьма необычную форму – курительной трубки, что по началу кажется немного неудобным, но со временем ощущение дискомфорта проходит.

В нижней части экрана – инвентарь, в котором удобно размещаются все необходимое. Предметы из инвентаря, которые больше не понадобятся в игре, исчезают, не захламляя инвентарь. При наведении на предметы

в инвентаре над некоторыми из них появляются комментарии, кликая на которые можно вызвать действия, ассоциированные с данным предметом.

Расследование разделено на три основных этапа – сбор улик и доказательств, опрос свидетелей и подозреваемых; наблюдение, анализ собранных улик в лаборатории и, наконец, последний и самый важный этап – формулировка итогового умозаключения на основе всех собранных материалов.

Главная изюминка игры – очень даже интересная попытка «ввернуть» в игру дедуктивный метод, которым руководствовался Шерлок Холмс в своих расследованиях.

Собственно, задумка очень даже правильная, только вот некоторым любителям квестов, не слишком знакомым с творчеством Артура Конан-Дойля, будет весьма сложно сообразить, что именно нужно сделать. В этом случае таким



страдающим поможет специальный выпуск журнала «Шпиль!» «Коды и прохождения» № 4/2004 ©.

Еще пару слов о главном

Также хочется отметить чрезвычайно низкие системные требования при весьма высоком качестве графики. В опциях есть немало различных настроек, а также возможность установить частоту кадров.

Все персонажи прекрасно анимированы и талантливо озвучены, более того, в локализованной версии игры великого сыщика озвучивал сам Василий Ливанов.

Понятно, не обошлось и без мелких недоработок (ну куда ж без них, родимых, не боги ведь горшки обжигают): кое-где, если уж совсем внимательно присмотреться, можно заметить немного неестественные движения персонажей или нечто в этом же духе.

По нажатию <ALT+TAB> игра послушно сворачивается в панель задач, однако иногда после этого возникают небольшие проблемы.

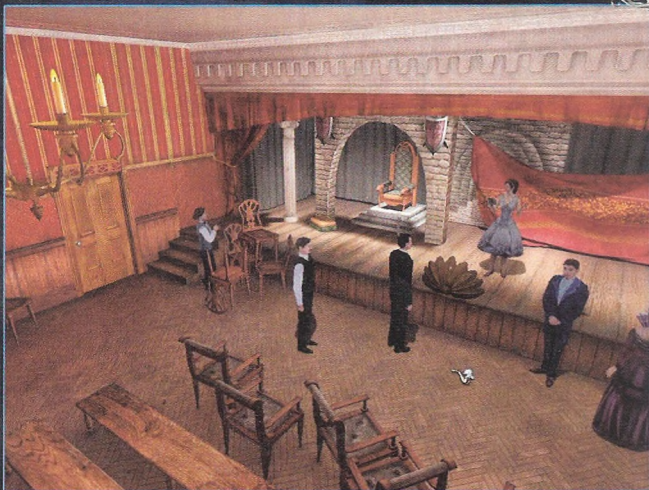
Итого

Многие скептики уже давненько ноют, что, дескать, жанру квестов медленно, но уверенно, приходит полный и безоговорочный конец. Время идет, вопреки всем прогнозам появляются такие шедевры как Broken Sword: The Sleeping Dragon, серия Myst, а теперь еще и «Приключения Шерлока Холмса: Загадка Серебряной Серезки».

Более того, в данный момент Frogwares не покладая рук трудятся над новой игрой – над квестом по мотивам романа Жюль Верна «Вокруг света за 80 дней».

Но это уже совсем другая, отдельная история, которая непременно будет рассказана.

Алексей Лещук



Название: Tony Hawk's Underground 2

Разработчик: Neversoft Software & Beenox Studios

Издатель: Activision

Жанр: спортивная аркада

Официальный сайт:

www.activision.com/microsite/thug2

Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб

ОЗУ, 32 Мб 3D video

Оценка:

8

Графика:

8

Геймплей:

9

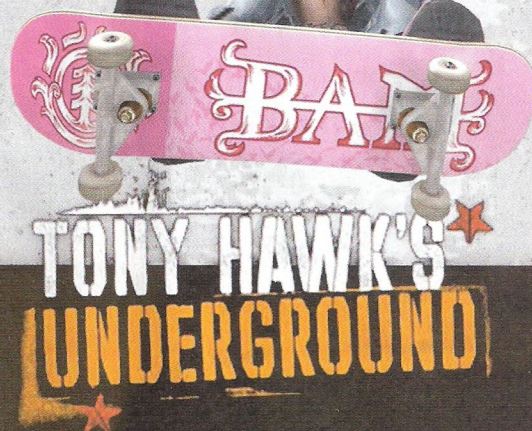
Управление:

6

Звук:

8

И СНОВА Underground...



Не успел я толком отцензировать новоиспеченный Need For Speed Underground II, как мне в руки попал не менее ожидаемый в узких кругах Tony Hawk's Underground 2. Нет, ну честное слово, хоть сидишь между двумя компактными и желания загадывай!

Судя по тенденциям, которые имеют место быть в этих

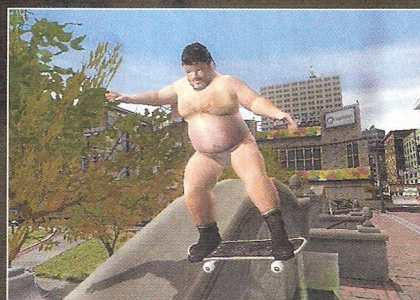
двух играх, время, когда спортивные соревнования выходят за четкие грани специально оборудованных для них арен, уже усердно дышит нам в затылок. На смену гоночным трекам и разнообразным паркам с рампами приходят улицы. Уличные состязания в некоей мере стали культом, и в этот раз приблизить нас к упомянутой атмосфере Under-

ground'a вызвались Neversoft Software и Beenox Studios.

World Destruction Tour

Еще одно полностью повторяющее предыдущее утро. С раннего детства наш герой, делающий все те же «флипы» на покрытой застарелыми пятнами от крови рампе, души не чаял в бутылке темного

пива, тем самым поддерживая свой законсервированный мозг в состоянии, свободном от здравого смысла, который, по его мнению, вызывал порчу всего человеческого. Что и говорить, хорошие предпосылки были у него, чтобы стать профессиональным киберспортсменом, но судьба распорядилась несколько иначе... Как говорится, кури-





це – прося, а скейтеру – сто грамм баяна после очередного соприкосновения с твердой поверхностью при немалом ускорении. Но все же давайте-ка вернемся к тому знаменательному утру.

Двое неизвестных довольно-таки экстравагантным по нынешним меркам способом похищают главного героя и увозят в неизвестном направлении. Наш герой очнулся в мрачном помещении, и ликование его не было пределов – судьба сыграла злую шутку не только с ним одним: рядом с ним сидели Bob Burnquist, Chad Muska, Mike Vallely, Eric Koston и Rodney Mullen. Но когда в поле зрения героя попал человек в маске с работающей бензопилой в руках, ликование рассеялось... Помахав некоторое время зловещим орудием в воздухе, незнакомец обнажил свое лицо...

Загадочными похитителями оказались Tony Hawk и Bam Marger, которые, собственно, и поведали всем присутствующим о своей аЦКкой идее. Мировое турне без прессы, фанов и телевидения. Все скейтеры должны разделиться на две команды и схлестнуться в разнородных состязаниях по всему миру; команда проигравших оплачивает дорогу.

Капитаны команд начинают по очереди собирать свой личный состав. И наш герой попадает в команду Hawk'a...

Четыре колеса – вот счастье и отрада

В этот раз игроделы не обделили ни новичков, ни поклонников предыдущих игр данного сериала. Для первых в самом начале игры был создан некий tutorial, с помощью которого можно легко и быстро вникнуть во все тонкости игры и ознакомиться с некоторыми нововведениями, о которых я расскажу вам ниже.

Для ветеранов же помимо стандартной одиночной игры был встроен некий classic mode, где нас с нетерпением будут ждать все те же: собрать C-O-M-B-O, собрать S-K-A-T-E, найти секретную видеокассету и прочие задания, выполнить которые нам предстоит, как и в старые добрые времена, за две минуты.

Что же касается самого World Destruction Tour, то тут места унылой тоске не найдется и подавно. Никогда не забуду розовых слоников из четвертой части Pro Skater'a, но, как оказывается сейчас, это была лишь маленькая капля в море по сравнению с тем, что игроделы наиграли в THU II. Отчасти западный юмор для нас с вами всегда останется таинственной загадкой, некой аномалией, идущей вразрез с нашими стереотипами, но отказать себе в удовольствии собрать плоды больной фантазии разработчиков было бы не сов-

сем рационально с нашей стороны. Зачем же лишать себя радости с ветерком прокатить пациента на больничной койке, избегая назойливых санитаров? А как насчет пулнуть парочкой баллонов с краской в парней, занимающихся настенной живописью? Ну или, на худой конец, поджечь головные уборы стражей правопорядка? И это далеко не предел! А выполнять эти самые задания отныне можно будет не только на скейте, но также на инвалидной коляске, газонокосилке, миникаре, трехколесном велосипеде и даже, как это странно не звучит, на быке с колесиками.

Локации самые что ни на есть разнообразные. Впрочем, как и всегда. Нам предстоит проложить путь от Бостона до берегов Австралии с промежуточными остановками в Барселоне, Берлине и т.д.

Интерактивности игре добавляет возможность ходить по локациям пешком, карабкаться на стены домов и оставлять свои тэги. А позаимствованный из Макс Пейна эстонский синдром (в народе просто bullet time) оказался далеко не лишним, и сделать какой-то невероятный трюк в замедленном режиме становится куда проще. Ну а если вас все же постигла неудача во время очередного трика – не расстраивайтесь. После падения вас ожидает забава

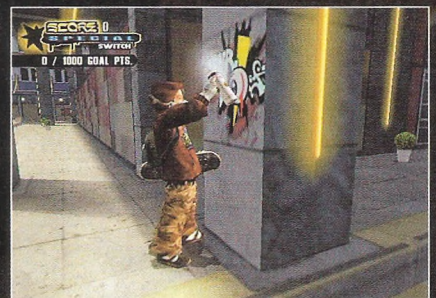
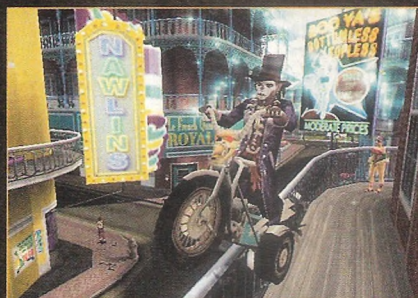
в лучших традициях фаталити. В результате интенсивного нажатия на определенную клавишу ваш скейтер будет разными способами избавляться от своего предмета обожания. К примеру, он разламывает доску на две части о свой лоб (честно скажу, зрелище не для слабонервных). А встроенные редакторы персонажей, тэгов, уровней и трюков несколько украсят игровой процесс, тем самым позволив вам переделывать игру на свой манер...

Коротко и ясно – оттого и прекрасно

Размытые текстуры и дефицит полигонов, это, собственно, и есть удел THU II. Если Tony Hawk's Pro Skater 4 не запускался на средних машинах, то портированный Underground 2 – оказался менее требователен к железу и более доступен для общественных масс. Как писал кто-то из великих, «прикосновения критики боится только то, что гнило», а перед нами сегодня игра с качественным геймплеем, свежими идеями и, не побоюсь этого слова, прекрасной анимацией, которая сводит на нет всю критику о консольной графике.

Игра, в общем, на любителя, а ничего другого мы собственно и не ждали...

Виталий «Blind» Полищук
blind_sniper@mail.ru



TO PLAY OR NOT TO PLAY

PC

PS2
PlayStation 2



XBOX

ФАРГУС®

THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Название: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Разработчик: EA LA

Издатель: Electronic Arts

Жанр: RTS

Системные требования: Pentium 4 1.7 ГГц, 512 Мб, 128 Мб Video

Официальный сайт:

www.eagames.com/official/lordoftherings/thebattleformiddleearth/us/

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

9-

10-

8-

6

10+

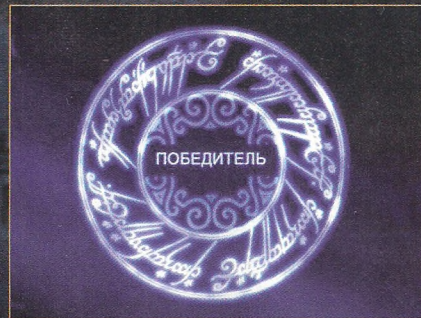
Страсти по блокбастреру «Властелин Колец» улеглись уже давненько, и не только улеглись, но и покрылись хорошим слоем пыли. Но жадные к деньгам воротилы мира развлечений по-прежнему пытаются еще немножко почистить карманы обывателей.

Год минувший был несказанно богат отличными стратегиями, а в конце года еще и привалило «щастя» под названием The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, причем как на зло после Ground Control II и Warhammer 40000: Dawn of War. А ведь нельзя не упомянуть и Rome: Total War во всем

его величии. И, как говорить-ся, кто последний – тот и третий лишний. Если бы EA постоянно не переносила дату выхода, то у «Битвы за Средиземье» были бы все шансы на получение более лестных отзывов со стороны независимых обозревателей (зависимые обозреватели хвалят все

и всегда, лишь бы им платили вовремя и в нужном объеме).

Такую череду ничем не аргументированных переносов, как мы наблюдали на примере нашего LOTR, понять весьма трудно: у разработчиков были фактически все необходимые компоненты – хороший движок, три фильма со всеми по-





трохами, включая всевозможные ©, ® и ™, а также, что самое главное – время, достаточное чтобы склепать вполне приличный продукт. Видать, времени не хватило, а тут как на грех еще конкуренты откуда не возьмись повывлазили...

В общем, не будем гадать на кофейной гуще, как оно там все происходило, а перейдем непосредственно к самой игре, ее скромным достоинствам и вездесущим недостаткам.

После длительной рекламной паузы мы попадаем в главное меню, исполненное якобы невероятной красоты. Но вот беда, впечатление изрядно подпорчено – в Ground Control II картинка была намного красивей. Неинтерактивный курс обучения для начинающих в полной мере демонстрирует все возможности игры, что заставляет начинающих

предстоит узреть объемную карту Средиземья. Да, карта представляет собой настоящее произведение искусства – знакомые очертания крепостей, башен и городов сразу бросаются в глаза, в облаках парят назгулы, а всевидящее око Саурона постоянно обшаривает окрестности Мордора. Да, великолепно, не спорю, но одной лишь картой, якобы предназначенной для стратегического режима, сыт ну никак не будешь.

Итак, миссия первая – протащить братву и кольцо через подземные канализации Моррии, именно этого желает знакомый голос за кадром. После этого нам передают скудные бразды правления командой, и игровой процесс

по железным рельсам сценария начинается свое неспешное движение в сторону финального

ролика. Агроном, Пендальф&Со, лихо орудуя мечами, пробиваются через толпы урок и гопников, а также квазимод с лопатами, гордо именуемых мумми-тролями. Но КАК они это делают – это просто тихий ужас: не спеша, вразвалочку герои прутся вперед, лениво помахивая оружием. Нет, это никакой не slow-mo, это герои так бегают! Изменить скорость игры, как это можно сделать

в любой нормальной стратегии, невозможно. Это не просто большой минус, это очень большой минус.

После якобы грустной сцены с корешем Гиммлера, преждевременно сыгравшим в ящик ☹, происходит нештучная битва, после чего начинается суший цирк с продолжением в следующих миссиях. Коронный номер этой клоунады – битва Пендальфа с Дияболой... ой, простите, Балрогом. Кстати, о Балроге – за участие в фильме демон явно получил неплохой гонорар и личную благодарность от Питера Джексона, после чего в игре он выступает с отъеденным огромным пузом и вообще очень неслабо раздавшись вширь. Так вот, битва сия происходит следующим, будь он неладен, образом: Пендальф и демон стоят приклеенные к полу скриптовыми цепями и лихо дубасят друг дружку. Как только магическая молния Пендальфа зарядится, его тут же нужно шарахнуть в демона. Процедура чередуется небольшими пере-

бежками с места на место и продолжается до тех пор, пока исчадие ада не отдаст богу (или кому другому) душу.

Очень даже комически выглядит и сцена спасения Боромира, которого, согласно фильму, урки должны порубить в капусту. Тут же все наобороте...

Да что там говорить, всю толкиеновскую эпiku, романтику и всякий там слезоточивый драматизм с мучениями Фродо и других героев разработчики затолкали куда подальше – оригинальный «Властелин Колец» нарублен мелкими кусочками и обильно приправлен бессмысленными и однотипными боями. Гендальф из великого организатора Средиземья превращен в главного боевика с сучковатой дубиной массового поражения в одной руке и двуручным мечом – в другой. Да, и Белым магом Гендальф становится не по ходу сюжета, а после соответствующего апгрейда.

Если кто-то рассчитывает пораскинуть мозгами, пристально всматриваясь в «стратегическую» карту, тщательно взвесить шансы, просчитать возможные комбинации, предугадать ход противника, то знайте, что The Battle for

игроков инстинктивно развешивать уши, распускать нюни и восторженно хлопать глазами. После выбора кампании наступает черед созерцания красивого вступительного ролика, во многом дублирующего самые яркие кадры фильма.

Игроку

это можно сделать



Middle-Earth – игра не для вас. Все построено на сценарии фильма, и предоставляемый выбор минимален, можно даже сказать, что он почти отсутствует. Короче говоря, миссии идут строго по порядку, и лично обхитрить Сарумана, захватив Черные Врата на пятом ходу, не получится.

И если на время забыть о братве с кольцом и попытаться смоделировать крупномасштабную битву, одну из тех, что так долго нам показывали в предварительных видеообзорах то... то ничего хорошего из этого не выйдет. Прежде всего, камера предпочитает держаться на приличном расстоянии от всех войск, чтобы лишний раз не нервировать игрока низкой детализацией юнитов и их дергаными движениями. Все модели скорее всего перекочевали в игру из Return of the King, попутно избавившись от лишних полигонов. А вот ландшафты выглядят просто изумительно, хотя и страдают некоторым однообразием.

Продолжая тему оформления игры следует сказать, что звук и музыка перекочевали в The Battle for Middle-earth из фильма, да и видеофрагменты, позаимствованные оттуда же, встречаются почти в каждой миссии.

Стратегическую составляющую игры можно назвать принципиально новой – уж слишком она

непродуманна и носит откровенно аркадный характер. Города строятся в строго определенных местах, причем тип поселения определяется типом этого самого места. Маленькие городки вообще никак и ничем не защищены, поэтому приходится постоянно держать часть войск в тылу, чтобы своевременно отбивать атаки орков и прочей нежити. Если главная крепость обнесена высокой стеной с воротами, а ворота – закрыты, то без осадных орудий соваться не имеет смысла. Неповоротливые баллисты, стреляющие треугольными камнями, эффективны не только против стен, но при должной поддержке пехоты и кавалерии отлично выносят на раз-два и другие вражеские войска.

Эпических крупномасштабных сражений нам не видать как собственных ушей – искусственный интеллект в игре отсутствует даже в самом примитивном виде. Пока каждому отряду не отдадут персональный приказ двигаться, охранять или атаковать (больше команд вроде патрулирования, удержания позиции или атаки в движении нет), войска будут стоять как вкопанные, чтобы ни происходило. Так однажды по недосмотру я имел неосторожность оставить одного недобитого наездника на воле в толпе своей элитной

конницы. И что бы вы думали? Пока я занимался неотложными делами в других местах, этот паразит преспокойно сгрыз всю кавалерию! В общем, управлять войсками – сплошная мука. Немного облегчает жизнь то, что бойцы строятся не поштучно, а целыми подразделениями. Войска набирают опыт и самые элитные части переходят вместе с героями в следующую миссию.

В игре присутствует интересная концепция набора опыта для зданий. Например, есть барак, выпускающие пехоту. Как только в них будет произведено определенное количество войск, барак набираются XP и переходят на второй уровень. Теперь простая пехота стоит дешевле и плюс ко всему появляются новые возможности. И так несколько уровней опыта почти на каждое здание. Очень занятно, но немного нелогично – если в данный момент, к примеру, нужны пехота и лучники, а через двадцать минут, скорее всего, понадобится сильная кавалерия, то что же это такое получается? Кстати, конница очень даже хорошо сносит орков, причем намного выгоднее направлять ее куда-нибудь за спины противников, тогда они просто сминают всех подряд. Более того, конные лучники, вместо того чтобы

стрелять, тоже просто мнут орков лошадьми...

В игре есть некие пункты лидерства, ограничивающие количество юнитов. То есть чем больше земель захватил игрок, тем больше у него армия. Таким вот наглым образом искусственно ограничивается количество юнитов под контролем игрока. Зато компьютер подобными комплексами, похоже, не страдает.

Если оценивать The Battle for Middle-earth с позиций поклонника стратегий, то картина вырисовывается очень даже мрачная: отсутствие баланса, неудобное управление, глупый искусственный интеллект, тотальное ограничение свободы действий в рамках не то что кампании, а даже отдельно взятой миссии. В общем и целом игра больше похожа на интерактивный фильм об альтернативной истории Средиземья ☹.

Но найдутся и такие, кому направится именно «Властелин Колец», а не хорошие стратегии. Так вот, они найдут в игре много чего интересного: прежде всего, возможность переключить ход событий на свой вкус и цвет, еще раз пережить все баталии в Средиземье, весьма неплохую графику, отличный звук и... кучу вышеописанных недостатков.

The Lich



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів *

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: тел (044) 244-7870, e-mail: info@games.1c.ua, http: games.1c.ua

Нова тактична гра,
в розробці якої бере
участь дизайнер серії
Jagged Alliance Шон Лінг

БРИГАДА Е5 НОВЫЙ Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Більше тридцяти професійних
найманців та можливість найму
місцевих жителів

Більш як 30 рівнів:
міські квартали, відкрита
місцевість, **військові бази**

Оригінальна система
організації дій,
режим «Розумної паузи»

Більше 100 моделей стрілкової
зброї, а також гранатомети,
ручні гранати і **холодна зброя**.

Три основні сюжетні лінії,
а також можливість грати
за своїм сценарієм

Кланвар

FuDeS vs C-club

Первый месяц зимы был достаточно богат на киберспортивные события в Украине. Вспомним днепропетровский «Кубок DTS» по Counter-Strike, региональные отборочные туры Чемпионата Украины по CS, Warcraft III, Starcraft и Quake 3. Но одним из наиболее ярких мероприятий стал показательный кланвар (clan war – клановая война) между лучшими Warcraft-командами нашей страны – FuDeS и C-club.

Идея этого мероприятия зародилась еще полгода назад, когда обе эти команды по очереди брали все призовые места на украинских турнирах. Даже квоты на грандфинал WCG в США они поделили между собой (одна путевка досталась Хоту из C-клуба, вторая – Фодеру из Фудесов). Кланвар буквально назревал – везде в обсуждениях турниров и FuDeS,

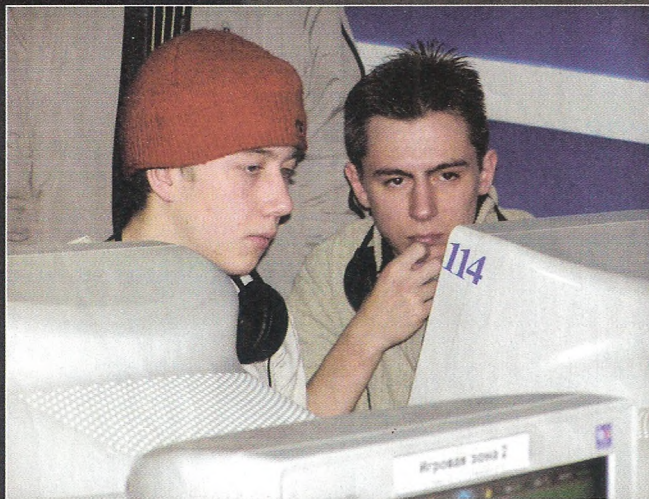


и C-club по старой геймерской традиции «кидали пальцы», уверяя всех в своей абсолютной непобедимости. Хорошо, что геймерские традиции также предусматривают подтверждение слов делом. Поэтому в конце ноября менеджеры команд

договорились о дате проведения кланвара. Это соревнование должно было расставить все точки над i, на долгое время решив судьбу звания лучшей украинской команды.

В связи с тем, что Фудесы живут в различных городах

Украины (Киев, Львов, Симферополь, Кривой Рог), а C-клуб выбрал своей резиденцией Киев, кланвар изначально планировалось играть по интернету. Но, подумав немного, FuDeS решили все-таки принять приглашение Vegas'a (менеджера команды C-club) и приехать в столицу, отыграв все матчи по локальной сети. Часть расходов на поездку взял на себя Vegas, часть – сами Фудесы. Ведь обе команды понимали важность того, чтобы все игры прошли без сучка и задоринки. Обеспечить же непрерывную связь с практически нулевой задержкой может только локальная сеть компьютерного клуба. Ну кому понравится, если в решающем матче временная перегрузка интернет-канала сведет на нет весь микро-контроль крафтеров? Правильно: никому – ни выигравшим, ни





проигравшим. Но LAN же все зависит исключительно от скилла игроков, потому обе команды и хотели встретиться лицом к лицу в реальном мире.

Для того чтобы сделать кланвар действительно захватывающим зрелищем, была проведена большая предварительная подготовка. Команды заранее определились с датой (суббота, 18-е декабря), и все киберспортивное комьюнити Украины могло спланировать свои дела на этот день. Местом проведения выступил C-club Metrograd – оплот геймеров Украины. Больше всего, конечно, повезло киевлянам – они получили возможность прийти на матчи и прямо в клубе вживую поболеть за своих любимчиков. Но крафтеры из других регионов страны тоже не были обижены – специально для них организаторы вели интернет-трансляцию игр в режиме реального времени. Некоторые клубы (например, «Fortress» в Симферополе) заранее анонсировали у себя на тот день просмотр игр кланвара. Лично мне это напоминает спортивные бары, где вывешивается расписание трансляции событий, а потом собираются фанаты попить пива и посмотреть, как любимый Шумахер опять обгоняет всех на трассе в Монако. Возможно, с увеличением количества показательных турниров у нас в Украине появятся и киберспортивные бары?.. ☺

Кроме времени и места, также были определены формат кланвара и состав участников. Команды решили отыграть



4 соло-матча (до двух побед в каждом) и 1 тимплей 2x2 (тоже до двух побед). Пары одиночных поединков выбирались обеими командами приблизительно по скиллу игроков, чтобы сделать состязания как можно более интересными. Для тимплея менеджеры могли выставить любую пару в соответствии со своими со-

ображениями. В результате долгих споров Фудесы и С-клуб составили следующие пары:

- FuDeS)Fodder vs SK.Hot.C-club
- FuDeS)Izual vs Fix.C-club
- FuDeS)Tresh vs Razor.C-club
- FuDeS)Ingword vs Yogurt.C-club
- Ingword + Dobermann vs Hot + Razor



Кроме того, дополнительно игралась пара **FuDeS)Zerkella vs Vegas.C-club**. Это был показательный матч между менеджерами команд, он не влиял на конечный счет кланвара, а просто повышал увлекательность соревнований.

Итак, дата кланвара была установлена, состав согласован, команды приступили к тренировкам.

18 декабря

Каким выдалось в столице субботнее утро 18 декабря, не вспомнит уже никто – все геймеры думали только о предстоящих шоу-матчах, а потому не было времени обращать внимание на такие мелочи, как погода, и прочие окружающие штуки. В преддверии игр в С-клубе постепенно собирались зрители и, конечно, сами игроки. Первыми появились Фудесы – они приехали в Киев рано утром (кроме Фоддера и Зеркеллы, обитающих тут все время), уже успели позавтракать и теперь начинали предыгровую разминку. Крафтеры из С-клуба подтягивались за ними, будучи еще немного сонными, но достаточно веселыми и довольными видеть своих конкурентов. Рукопожатия, обмен традиционно-ритуальными фразами «С-клуб/Фудес (вычеркнуть ненужное) – ламки», несколько тренировочных игр (дабы не выдать стратегию, все играют какими-то невообразимыми связками героев)... И, наконец, четко по расписанию в 11:00 стартует кланвар.

Не буду детально описывать каждую игру с турнира, так как



уверен, что все желающие уже скачали демки и успели посмотреть их вдоль и поперек. Поэтому останавлиюсь лишь на наиболее интересных моментах матчей.

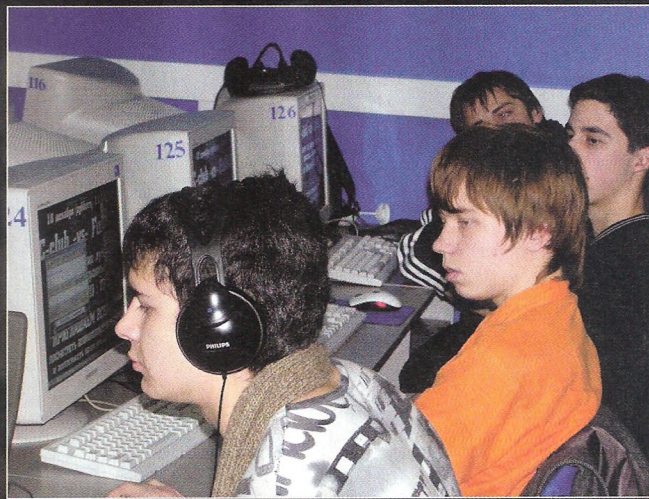
Кланвар стартовал с пары Ingword vs Yogurt. Хотя Инг и смог показать в первой игре на Gnoll Wood хороший скилл, но переходящая из рук в руки победа в конце концов осталась у крафтера из С-клуба – Йогги в финальной битве смог переконтролировать соперника. Вторая игра на Tweasted Meadows прошла полностью при доминировании Кисло-молочного, а потому его герои все время были на левел выше, нежели у Ингворда. Счет 2:0 – Йогурт приносит первую победу команде C-club.

Матчи Треша с Разором прошли примерно так же, как и у предыдущей пары. В первой игре на Plunder Isle чувствовалось преобладание орка из Фудесов. Он ошибся только один раз уже в самом конце игры, когда не заметил инвул в инвентаре героя противника и потерял всю армию, попытавшись окружить Разоровского МК. Вторая игра прошла при постоянном превосходстве хумана – молоток хумановского дедушки постоянно отправлял героев Треша обратно в алтарь. Со счетом 2:0 Разор выиграл эту встречу.

Вот тут для Фудесов настал очень неприятный момент. Если сейчас Изуал проиграет Фиксу, то кланвар закончится в пользу С-клуба. Конечно, остальные матчи тоже будут сыграны, но на итоговый счет

они уже не повлияют. И лучший андед Украины не подвел свою команду. Он взял первую игру, сумев переконтролировать превосходящих по левелам героев противника, отдал вторую и показал наилучший скилл в третьем матче, убив обоих героев Фикса, а затем разрушив его экономику. 2:1 – первая победа на счету клана FuDeS.

Однако напряжение не спало. Любой проигранный матч мог стать концом кланвара. Поэтому Fodder и Hot (несомненно – сильнейшие в Украине варкрафтеры) играли с максимальной собранностью. Вся стратегия заключалась лишь в вычеркивании карт. Задачей эльфа был выбор карты с таверной (ох, любят эльфы покупных героев), задачей орка – мапа без онго здания. Монетка оказалась более благосклонной к Хоту. Первая карта – Tweasted Meadows, на которой суммоны, масс-хантрессы с двух бараксов и застройка приносят эльфу победу. Фод-



дер, как проигравший, выбирает карту – Plunder Isle. В отсутствие таверн Хот играет от первого и единственного героя – Варденки. Фоддер же строит Fast Expand и умело крипит сильных огров. Результат игры непонятен до самого конца. Но воспользовавшись преимуществом по ресурсам, Фоддер все-таки побеждает. В третьей игре с покупным героем Fire Lord'ом Хот явно доминирует на Turtle Rock. 2:1 – эльф приносит своей команде победу в матче и победу в кланваре.

Дальнейшие встречи уже игрались более 4fun (для развлечения). В тимплее 2x2 C-club сделал ставку на скилл игроков (Hot + Razor), а FuDeS – на сыгранность пары (Ingword + Dobermann). Идея С-клуба оказалась более правильной – они взяли оба матча. Правда, вторая игра оказалась очень напряженной – Фудесы использовали заранее разработанную стратегию, по которой

Инг вообще не строил юниты и скидывал все деньги напарнику. А тот уже делал армию за двоих. До победы не хватило чуть-чуть. Но все-таки не хватило. 2:0 победа С-клуба в тимплее.

Результаты

Таким образом, с общим счетом 4:1 C-club выиграл у FuDeS, по праву завоевав звание лучшей команды Украины по WarCraft III. Небольшим утешением послужила лишь битва менеджеров, в которой ваш покорный слуга «убил» оппонента (Vegasa) со счетом 2:0. Но, к сожалению, в официальный счет кланвара это не засчитывается. Хотя даже такой показательный результат не принес бы победу нашей команде.

Что же касается самого кланвара, то он явно удался. Обе команды успели раздать автографы, пришедшие фотографы сделали множество фоток, кого-то засняли на видео, а у кого-то взяли интервью. Первый блин не вышел комом, киберспортивное комьюнити было просто в восторге от игр. Все остались довольны – и FuDeS, и C-club, и пришедшие на кланвар зрители. Организаторы же надеются в будущем продолжить подобные шоу-матчевые состязания. Как говорится, оставайтесь с нами – дальше будет...

FuDeS)Zerkella

P.S. За фотографии спасибо злостному RPG-шнику Алексею Тулинову aka Toffguy





СТИЛЬНИМ ТА МОБІЛЬНИМ

Угнати за 50 секунд

19019278

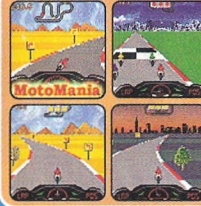


Всім любителям головоломок застібнути ремені безпеки, бо "Угнати за 50 секунд" змусить твій мозок добряче порахувати на 60 рівнях. Стань крутим, вкравши найкращу тачку з гаража

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage; Samsung: C100, C110; Sony Ericsson: T610, T660

Мотоманія

19019678



Мотоциклетні перегони на твоєму мобільному! Маніяки мотоциклетного спорту вже тут! Випереді опонентів на шаленій швидкості своїх трас. Зіграй в режимі перегонів або "на виліт"

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage; Siemens: C60, M55, MC60, S55, SL55

Гарфілд і цукерки

19019478



Як відомо, Гарфілд - найтовстіший кіт у світі. Що трапиться, якщо Гарфілд побижить таку купу цукерок? Гравцю треба керувати Гарфілдом так, аби з'їсти максимум цукерок

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage

Рейнджер Рік 1965

19020178



Літак Ріка розбивається десь в джунглях Амазонки під час експедиції в пошуках племені гулу. Однак, за волею долі він опиняється саме серед диких гулу

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage; Sony Ericsson: K500i

Новорічна історія

19013878

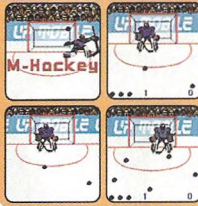


Ураа! Ураа! Зарублено всі подарунки до Нового року! Допоможи Дідові Морозу зібрати всі мішечки з солодощами та іграшками. Потрібно зробити це якнайшвидше - до Нового року залишилися лічені хвилини

Nokia: 3350i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6230, 6610, 7250, 8910i; Samsung: E700, E800, E820, S300M, X100, X400, X600; LG: C100

М-Хокей

19020478



М-Хокей - найкращий симулятор хокею. Гравець виступає в ролі голкіпера та має впіймати шайби, які летять у його ворота. За кожну шайбу нараховуються бали. Гра закінчується після трьох пропущених шайб

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage

Скейтер

19019778



Проведи Скейтера на ультразвуковому скейт-крізі Старий каньйон, Метрополіс та Сніжну долину. Уникай перешкод - об'їжджай їх, стрийбай нехитро або проїдь під ними, і збирай бонуси

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage

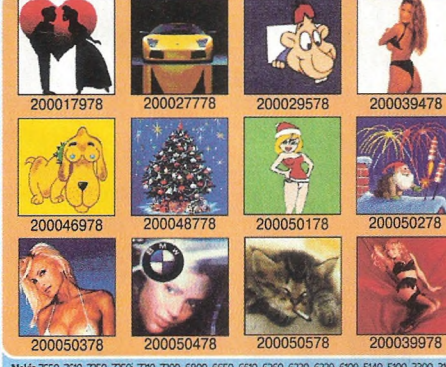
СУПЕРЗВУКИ



Боулінг	40000378
Кіт у березні	40000478
В офісі джарки	40000678
Качки на болоті	40000978
Перелякані гуси	40001278
Нічне полювання сови	40001678
Вовки вийдуть на Місяць	40001978
Голодний песик	40002278
Про шкоду паління	40002978
Старі двері	40003178
Божевільне кошеня	40003978
У дворі злий собака	40004478
Плем'я Ігуан на нараді	40004678
Вівці перемовляються	40004978
Поїзд їде, воно лізе	40005178
Ми бандито-гангстеріто	40005278
Вівсянка, сер!	40005678
Чи не треба Вашій мамі зятя?	40006078
Нагайка	40006178
Ведмідь без Маші	40006278

Nokia 3650, 3660, 6230, 6260, 7610, 7650; Samsung C100, C110, D410, E300, E700, F700, E600, P510, X100, X120, X400, X450, X600; Sony Ericsson X700; LG F2100; Panasonic X500, G70; Siemens M65, CX65, SX1, S65

ВАР-АНИМАЦІЯ



Nokia 7650, 7610, 7250, 7260, 7270, 7280, 6800, 6850, 6860, 6260, 6320, 6100, 5140, 5100, 3300, 3100, Samsung X200, E700, F700, E800, X450, D410, X100, X600, T500; Siemens A60, S55, S55i, M65, MC60, C60, C62, C62i, SX1, S65, CX65; Sony Ericsson T610, P800, P900, K700; LG F2100, G530; Motorola C380, C580, E398, V180, V300, V600, Alcatel OT535; Panasonic G70, G60, A200, X400, X500, G70

КОЛЬОРОВІ ЛОГОТИПИ

NOKIA



Nokia 3510i, 3530, 5100, 6100, 6220, 6230, 6260, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 8910i

ЛИСТІВКИ

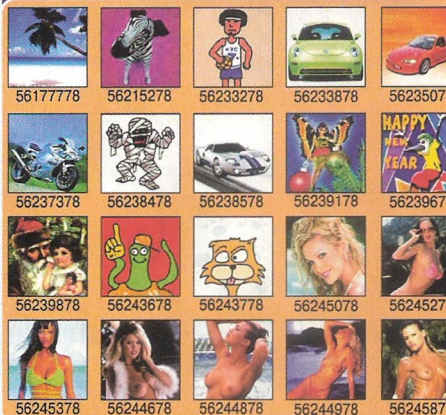
NOKIA, SAMSUNG



МЕЛОДІЇ

Here without you — 3 Doors Down	9 0 2 9 6 7 8
Pieces of me — Ashley Simpson	9 0 6 2 7 7 8
This is the world we live in — Alcazar	9 0 6 2 4 7 8
My prerogative — Britney Spears	9 0 6 2 9 7 8
Sand in my shoes — Dido	9 0 5 1 4 7 8
Secrets of the space — DJ Aligator	9 0 6 5 2 7 8
Leave (Get out) — Jojo	9 0 6 3 1 7 8
Calling all angels — Lenny Kravitz	9 0 6 2 6 7 8
It's Christmas — Modern Talking	9 0 6 7 3 7 8
Caught in the moment — Sugababes	9 0 6 1 3 7 8
My boo — Usher feat. Alicia Keys	9 0 6 2 8 7 8
Ми там, где свои — АКУЗНА!	9 0 4 8 8 7 8
Мир, о котором я не знала — Виа Гра	9 0 6 2 5 7 8
Ты узнаешь ее — Корни	9 0 5 0 4 7 8
Ау — Ляпис Трубецкой	9 0 3 1 3 7 8
Дякую — Океан Ельзи	9 0 6 0 9 7 8
Тук тук — Верка Сердючка	9 0 5 2 0 7 8
Кукла — Серага	9 0 4 7 8 7 8
Арешт — ТНМК	9 0 6 1 1 7 8
Проститесь — Уматурман	9 0 6 1 0 7 8
Гімн України	9 0 2 1 4 7 8
Мелодія з к/ф "Альф"	9 0 3 8 3 7 8
Jingle bells	9 0 6 1 5 7 8

КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ



ЛОГОТИПИ



* Для отримання **зачиняної мелодії** вийши в текст SMS-повідомлення: **Yyyyyyy**, де **X=2** для телефонів **Nokia**, **Samsung**, **X=3** для телефонів **Alcatel**, **Ericsson**, **Sony Ericsson**, **LG**, **Motorola**, **Panasonic**, **X=4** для телефонів **Siemens**, а **yyyyyyy** — код мелодії і відправ SMS-повідомлення на номер **10639** якщо ти абонент **UMC**, **SIM-SIM**, **ДЖИНС**; на номер **10659** якщо ти абонент **Kyivstar GSM**, **AceBase**, **djvice**, на номер **038** якщо ти абонент **Golden Telecom**

* Для отримання **позивної мелодії** вийши в текст SMS-повідомлення: **Yyyyyyy**, де **Yyyyyyy** — код мелодії і відправ на номер **10659** якщо ти абонент **UMC**, **SIM-SIM**, **ДЖИНС**, **Kyivstar GSM**, **AceBase**, **djvice**; на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**

* Для отримання **логотипу** або **зображення** відправ SMS-повідомлення з кодом логотипу або зображення (обов'язково) для телефонів **Nokia** перед номером логотипу вийши 2; для телефонів **Alcatel**, **Sony Ericsson**, **LG**, **Motorola**, **Panasonic** вийши 3; на номер **10639** якщо ти абонент **UMC**, **SIM-SIM**, **ДЖИНС**; на номер **10659** якщо ти абонент **Kyivstar GSM**, **AceBase**, **djvice**; на номер **038** якщо ти абонент **Golden Telecom**. Логотипи **Siemens Golden Telecom** не підтримують

* Для замовлення **коліорового зображення** відправ SMS-повідомлення з кодом зображення на номер **10659** якщо ти абонент **UMC**, **SIM-SIM**, **ДЖИНС**, **Kyivstar GSM**, **AceBase**, **djvice**, на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**

* Для замовлення **зачиняної мелодії** відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер **10639** якщо ти абонент **UMC**, **SIM-SIM**, **ДЖИНС**, **Kyivstar GSM**, **AceBase**, **djvice**; на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**

* Для замовлення **позивної мелодії** відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер **10659** якщо ти абонент **UMC**, **SIM-SIM**, **ДЖИНС**, **Kyivstar GSM**, **AceBase**, **djvice**; на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**

* Для замовлення **логотипу** або **зображення** відправ SMS-повідомлення з кодом логотипу на номер **10639** якщо ти абонент **UMC**, **SIM-SIM**, **ДЖИНС**, **Kyivstar GSM**, **AceBase**, **djvice**; на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**

* Для замовлення **зачиняної мелодії** відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер **10639** якщо ти абонент **UMC**, **SIM-SIM**, **ДЖИНС**, **Kyivstar GSM**, **AceBase**, **djvice**; на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**

* Для замовлення **позивної мелодії** відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер **10659** якщо ти абонент **UMC**, **SIM-SIM**, **ДЖИНС**, **Kyivstar GSM**, **AceBase**, **djvice**; на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**

* Для замовлення **логотипу** або **зображення** відправ SMS-повідомлення з кодом логотипу на номер **10639** якщо ти абонент **UMC**, **SIM-SIM**, **ДЖИНС**, **Kyivstar GSM**, **AceBase**, **djvice**; на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**

Оптимізація — безкоштовно

Контент-провайдер - ТОВ "Пойнт Ком".
Повний переклад мелодій, логотипів, зображень, java-ігор та інших розважальних сервісів та послуг: www.fishka.com.ua
Технічна підтримка (044) 249 1403 (10.00 - 17.00)

Point Com.
©Copyright 2004 by Point Com Ltd

Ани Лорак: «Я всегда знала, что буду певицей!»

Ани Лорак – самая молодая заслуженная артистка Украины. В 14 лет она подписала контракт с Юрием Фалесой, ставшим ее продюсером и автором текстов многих песен. В активе певицы множество конкурсов. Судьбоносным стало участие в «Утренней звезде», и не потому, что Ани Лорак получила там Гран-при, а потому, что с подачи шоумена Юрия Николаева Каролина Куек (настоящее имя и фамилия певицы) превратилась в Ани Лорак. С Каролиной мы встретились в офисе «Ани Лорак Компани», где мне удалось расспросить ее о студенческой жизни и не только...



Каролина, где ты получила высшее образование?

Я окончила Киевский национальный университет культуры и искусств. Училась заочно, поэтому не особо ощутила прелести студенческой жизни, к тому же постоянно была на гастролях. Артистическую карьеру начала очень рано, тогда мне было 14 лет. Экстерном закончила последние два класса школы, потому что уже тогда участвовала во многих фестивалях и конкурсах, первым из которых был «Утренняя звезда».

Однако я понимала, что мне нужно получить высшее образование, поэтому поступила в университет. Поскольку всегда участвовала в постановке своих шоу, решила учиться на режиссерском факультете. Моя специальность – режиссер массовых зрелищ и праздников. Кстати, последний свой концерт во Дворце «Украина» я готовила вместе с питерским режиссером.

Почему ты выбрала именно этот вуз?

Больше всего на свете я люблю петь. А математика, физи-

ка, химия у меня всегда были на «три», хотя выпускные экзамены в школе сдала без троек. Я – человек творческий, это в конечном итоге и определило мой выбор.

Помнишь вступительные экзамены?

Вообще, мне, честно говоря, повезло. На тот момент я уже была популярной и на вступительных экзаменах почувствовала любовь поклонников – кто-то попросил автограф. А сам ректор принял меня в своем кабинете.

Почти все преподаватели отнеслись ко мне очень доброжелательно. Конечно, будь я простым абитуриентом, все было бы не так просто.

На экзаменах списывала?

В университете не списывала – у меня был индивидуальный график сдачи экзаменов. А в школе приходилось, но только на тех предметах, которые я не понимала. Поэтому писала на кисти руки под рукавом –

обычно это были какие-то ключевые слова, которые помогали вспомнить материал. А еще прятала шпаргалки под юбку, а потом осторожно подглядывала.

Любимый предмет был?

Конечно, больше всего мне нравилось мастерство актера. Мне это очень помогло во время съемок новогоднего мюзикла «Вечера на хуторе близ Диканьки».

Опиши свой стиль жизни в трех глаголах.

Бороться, учиться и не сдаваться.

У тебя такое красивое имя – Каролина. Зачем нужен был псевдоним?

Когда я участвовала в программе «Утренняя звезда», Юрий Николаев сказал, что уже есть певица Каролина, поэтому мое имя нужно изменить. Мы думали над псевдонимом целую ночь, исписали много бумаги. Было предложено очень много вариантов, пока кто-то не сказал: «Ани Лорак». Я тут

же ответила, что мне не нравится «Лорак», пусть будет «Ани Лорак».

Ты помнишь, когда запела первый раз?

Наверное, как только родилась. Я пела всегда: и в детском садике, и в школе, и в пионерских лагерях. Не могу сказать, что выбрала пение, – скорее, пение выбрало меня! Когда в школе учительница спрашивала, кто кем хочет стать, всегда отвечала, что буду певицей. Помню, одноклассники смеялись над моим ответом, но я была уверена, что именно пение будет моей профессией.

Расскажи о встрече с Миком Джаггером.

Это произошло во время записи песни «Там, де ти є» на студии «Метрополис» в Лондоне. В соседней студии записывался Мик Джаггер. Я не была его фанаткой, просто его лицо показалось знакомым. Зато мой продюсер был потрясен: «Ты что, это же Мик Джаггер! Как можно было его не узнать?!» Наверное, мое незна-

ние помогло вести себя с ним расковано. Я по-английски рассказала, как меня зовут, откуда я, а потом подарила ему свой диск. Когда попросила сфотографироваться, он согласился. И даже когда я попросила сфотографироваться с продюсером, он сказал: «О.К. No problems» («Да, без проблем». – прим. Авт.). Юра (продюсер Каролины. – прим. Авт.) был просто потрясен: «На этой футболке лежала рука самого Мика Джаггера!»

А на следующий день смотрю – он опять пишется по соседству. Я подошла поздороваться, мы поговорили «о погоде». А потом попросила его послушать мою песню. Наверное, это было слишком смело, и, конечно, можно было по-разному отреагировать, но он сказал: «Хорошо, я приду через пару минут».

И пришел?

Да. Мы сидим в студии, и вдруг Мик Джаггер заходит. Все музыканты были очень удивлены – как мне это удалось?

Ему понравилась твоя песня?

Да, он очень эмоционально ее слушал. Потом спросил, будет ли англоязычный вариант этой песни. Я сказала, что будет. А когда Мик Джаггер спросил, о чем она, то я, непонятно почему, сказала: «Девушка любит парня, а он ее – нет». Он спросил: «Почему?» – «Потому, что он занят», – ответила я. Хотя песня совсем не об этом.

Весь этот разговор мы сняли на видео. Все желающие могут посмотреть эту эксклюзивную съемку на моем сайте www.anilorak.com.

Когда я приехала в Киев, мне позвонили друзья из Лондона и сказали, что в «Daily Mail» был напечатан мой большой снимок под заголовком «Новая подружка Мика Джаггера». Я была шокирована. Попросила выслать это издание. Там было написано (видимо, на основе видеопленки): «В сети Мика Джаггера попала русская Бритни Спирс».

Ты хотела бы жить и работать за границей?

Работать – да. Там профессионалы высокого класса.

Я уже не раз записывалась в Лондоне, пела в Лос-Анджелесе; мне очень понравилось. Неплохо было бы поработать там годик-два или поехать в тур. Но менять место жительства все-таки не хочу.

А если бы с музыкой не сложилось, кем бы ты стала?

Кем бы стала... Трудно сказать. Но я была бы абсолютно другим человеком. Меня бы звали Каролиной, но это уже была бы другая личность.

Возможно, стала бы воспитательницей в детском саду – я очень люблю детей... Но очень рада, что моя детская мечта стать певицей сбылась.

На мой взгляд, ты достаточно успешно реализовываешь себя как актриса.

Как развивается твоя карьера?

Очень люблю съемки. С удовольствием сыграла бы в каком-нибудь голливудском фильме.

Интересно, кого?

Либо подружку Джеймса Бонда, либо душевную героиню в киномане. Вообще-то хотелось бы перенести на экран романтический образ моих песен. А еще, думаю, успешно могла бы сыграть комедийную роль, например с Луиде Фюнесом ☺.

Как часто ты общаешься в чатах?

В чатах редко, но на моем сайте есть гостевая книга, форум, где я общаюсь со своими поклонниками на разные темы. Мне нравится, что люди абсолютно раскрепощены. Я всегда заглядываю на рейтинг песен: для меня очень важно знать, какая из них нравится моим поклонникам больше.

Хотела бы заняться каким-нибудь экстремальным видом спорта?

Нет, в моей жизни и так достаточно экстрима. Я даже отказалась от участия в таких рейтинговых пердачах, как «Форт Буаяр» и «Кресло» – это не мое. Скорее, поучаствовала бы в какой-нибудь дет-

ской программе, а не в экстремальной.

Сейчас одна из самых «горячих» тем – «Евровидение-2005». Насколько вероятно то, что ты будешь представлять на нем нашу страну?

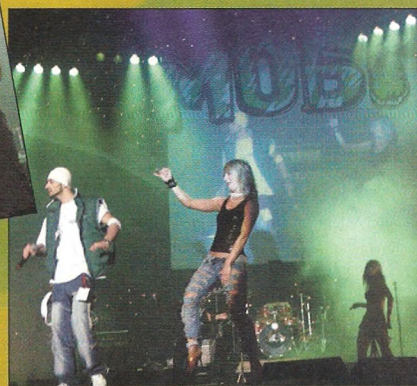
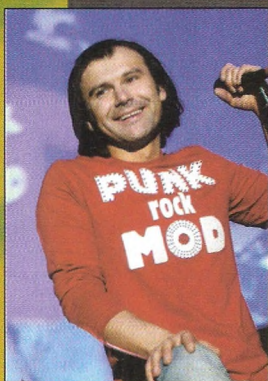
Все зависит от выбора нашего народа. В этом году решили провести общенациональный отборочный конкурс. Честно говоря, еще за неделю до него не знала, что буду участвовать. Мы с моей командой обсудили этот вопрос и решили, что было бы неплохо поучаствовать, поскольку этот конкурс дает возможность более серьезно заявить о себе на европейском уровне. А вообще-то, решение было подсказано мной.

поклонниками. Во многих городах, где я была на гастролях, они говорили об этом.

Постараюсь оправдать их надежды.

Екатерина
Трушик





«Мобі» НОВОЕ ИМЯ В МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ!

Наряду с другими операторами, предлагающими услуги предоплаченной мобильной связи, свой бренд решила открыть и сеть мобильной связи «Украинские радиосистемы», известной

по оператору мобильной связи WellCOM. Чтобы не выглядеть «еще одной среди многих других», услуга «Мобі» стартовала без абонплаты (естественно), гарантийных взносов (тоже ясно), с катастрофически низкими тарифами (уже интересно)

и без платы за соединение (да! вот это тема серьезная!).

Стоимость минуты звонка на телефоны абонентов сети WellCOM и «Мобі» – 0,50 грн., звонки в пределах Украины – 1,30 грн., отправка SMS – 0,30 грн. (все цены с НДС). Тарификация посекундная, звонки до 3 секунд – бесплатные. Плюс ко всему стоимость стартового пакета – всего 35 грн.!

Среди разных фиш, предложенных «Мобі», стоит отметить SMS-услугу Tel2Tel – перевода денег со счета на счет.

В честь открытия услуги «Мобі» был устроен гала-концерт с участием звезд украинской эстрады: ТНМК, Аленой Винницкой и Славой Вакарчуком. Интересная подборка, правда?

Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет: 000 «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: 000 «Декабрь», пр. Победы, 53, г. Киев, 03680

3. Если есть вопросы, звони: (044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

Фамилия _____

Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

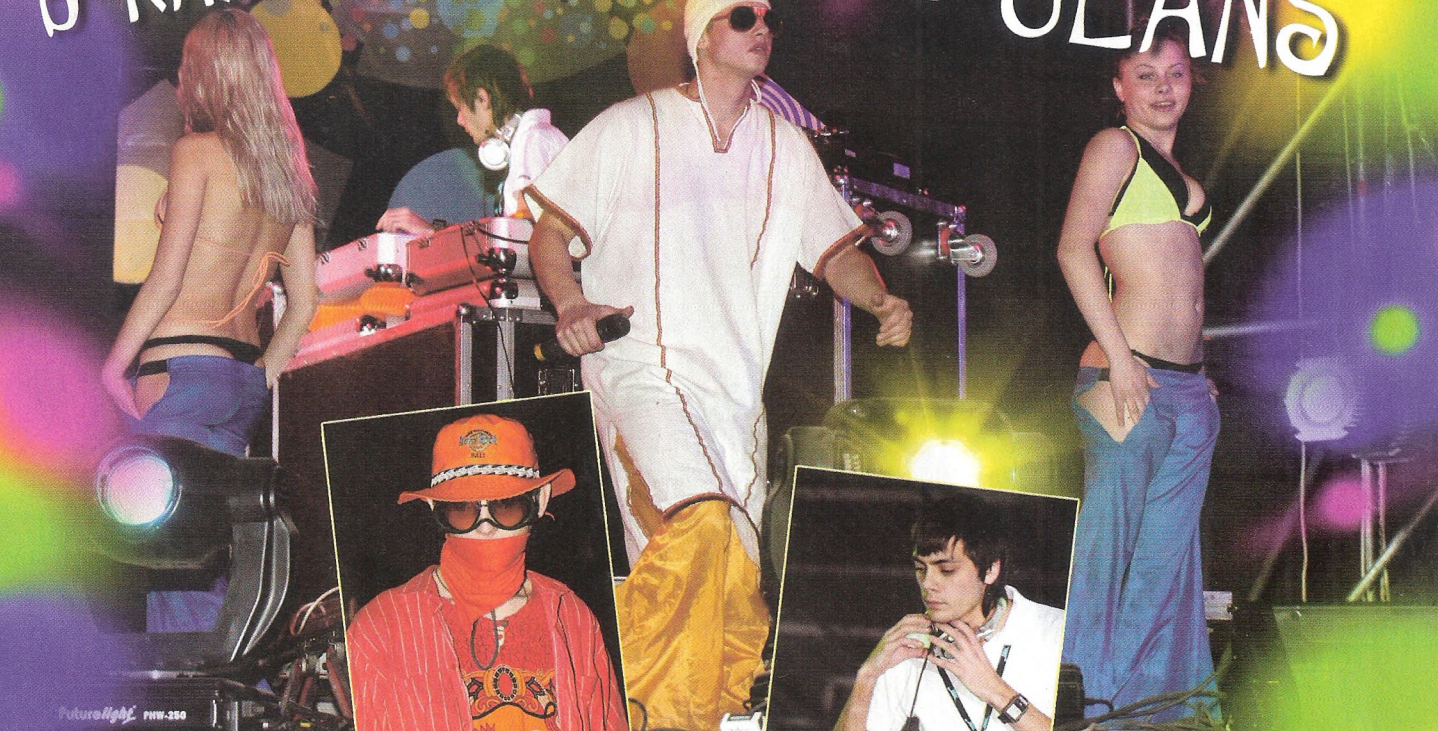
Номер телефона (с кодом) _____

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

Журнал без диска			Журнал с диском		
Да!	1	4,80	Да!	2	6,0
Да!	2	4,80	Да!	3	6,0
Да!	3	4,80	Да!	4	6,0
Да!	5	4,80	Да!	5	6,0
Да!	6	4,80	Да!	6	6,0
Да!	7	4,80	Да!	7	6,0
Да!	8	4,80	Да!	8	6,0
Да!	9	5,0	Да!	9	7,0
Да!	10	5,0	Да!	10	7,0
Да!	Спецвыпуск №2 «Читы и коды»				11,0
Да!	Спецвыпуск №3 «Все об RPG»				11,0
Да!	Спецвыпуск №4 «Читы и коды»				11,0
ИТОГО					

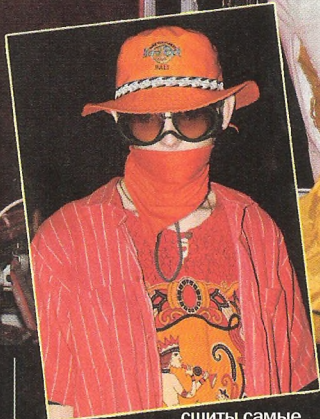
В КНИГУ РЕКОРДОВ — С JEANS



Уикенд, растянувшийся на четыре дня. Такое возможно? Оказывается, да! И в этом смогли убедиться киевляне и гости столицы на масштабном событии под названием «ДЖИНС NON-STOP PARTY». Начавшись вечером пятницы 17-го декабря, эта вечеринка продолжалась без перерыва все выходные и окончилась лишь под утро понедельника 20-го декабря. Впечатляет, не так ли?

Идея такого большого мероприятия буквально витала в воздухе еще с лета, когда виртуальный оператор мобильной связи ДЖИНС провел акцию «ДЖИНС DJ Парад», выявляя лучших диджеев Украины. Тогда молодежь нашей страны получила великолепную возможность стать свидетелем состязаний, а заодно окунуться в мир клубной музыки. И вот спустя несколько месяцев команда организаторов объявила о подготовке к еще более грандиозному событию. Всегда следуя данным обещаниям, ДЖИНС снова осуществил задуманное, представив публике вечеринку формата NON-STOP.

ДЖИНСеры не впервые устанавливают рекорды вместе со своим оператором. Так, мы не можем не вспомнить, как в августе были



сшиты самые

длинные в мире джинсы (31 метр — высота девятиэтажного дома!). В этот раз ДЖИНС-команда решила еще раз попасть в книгу рекордов Гиннеса, организовав самую продолжительную по времени вечеринку. Предыдущее достижение было зафиксировано в Индии — там на протяжении 55 часов длилась танцевальная вечеринка. Чтобы не размениваться по мелочам, молодежный оператор сразу назвал свою цифру — 60 часов. И процесс пошел.

Открытие «NON-STOP PARTY» состоялось 17-го декабря в 6 часов вечера. Местом сбора ДЖИНСеров стал выставочный центр «КиевЭкспоПлаза». Именно тут удалось обеспечить все необходимые условия для такого мероприятия — качественные свет и звук, достаточное пространство (под вечеринку было выделено два совмещенных корпуса). И с вечера пятницы сюда стали стекаться потоки желающих присоединиться к клубной культуре. Это была активная молодежь, которая любит драйв и энергию заводной музыки, а также знает, как хорошо провести свободное время.

Немало было среди участников вечеринки и геймеров — нам же

тоже хочется оторваться на каком-нибудь ярком мероприятии. Но и не будем забывать, что по выходным в Киеве всегда проводятся какие-то соревнования по компьютерным играм, а потому приезжих игроков тоже было хоть отбавляй. Так что, проходя сквозь движение молодежи, было сложно не наткнуться на каунтерстрайкеров, варкрафтеров, любителей рпг и обычного домашнего синглплеера. Жаждающие впечатлений геймеры просто не могли пропустить такое событие.

На высоте сцены, расположенной прямо посреди танцпола, происходило настоящее действо. Ведь там по очереди хозяйничали восемнадцать лучших диджеев нашей страны. Управляя волнами музыки, они давали всем пришедшим возможность почувствовать драйв настоящих клубных композиций. С ними вместе публику зажигали MC и постоянно сменяющиеся парни и девушки из команды го-го тансеров. Такая феерия света и звука производила просто неизгладимое впечатление.

А потому

на протяжении этого марафона молодежь не уставала танцевать, и поток энергии лился без остановки.

Но все хорошее имеет свойство рано или поздно заканчиваться. На рассвете понедельника великолепное действо «ДЖИНС NON-STOP PARTY» подошло к своему логическому концу. Прозвучал последний трек, диджей снял пластинку, и танцпол взорвался аплодисментами — как и было запланировано, экспертная комиссия зафиксировала рекорд самой продолжительной по времени вечеринки в мире. Уставшая, но чрезвычайно довольная молодежь отправилась по домам отсыпаться (а может и сразу на уроки и пары по школам/институтам). ДЖИНС же опять выполнил свое обещание —

участники «NON-STOP PARTY» действительно получили все и сразу.



«Новые площадки» ПРОТИВ «старых ножек» или 775 vs 478

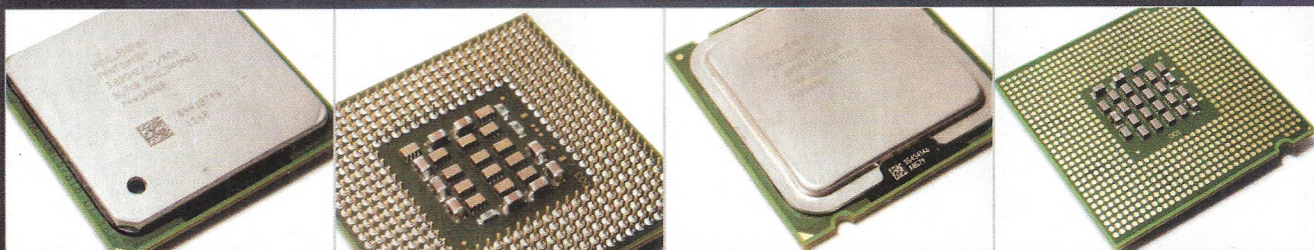


Рис.1. Внешний вид нового и старого процессоров

Предисловие

Сегодня на компьютерном рынке сложилась очень интересная ситуация. Глаза просто разбегаются от всего представленного разнообразия. И если, допустим, мы уже привыкли, что сокет для процессоров AMD и Intel отличаются между собой, то такого «коварства», как наличие нескольких сокетов для процессоров AMD и нескольких – для платформы Intel, пользователь не ожидал. Ведь теперь даже поклонникам какого-то из разработчиков придется сделать нелегкий для них выбор.

А если учесть, что помимо разнообразия сокетов на рынке мы еще имеем два типа оперативной памяти (DDR2 и DDR) и два типа видеокарт (AGP 8X и PCI-Express x16), то получается, что неискушенному пользователю будет необычайно сложно подобрать себе что-то из всего

множества разнообразных «железяк».

Мы решили хоть немного упростить задачу наших читателей и разобраться в платформах Intel. В этой статье мы попытаемся сравнить уже проверенные временем технологии с нововведенными, при этом выяснив, какая платформа будет оптимальным приобретением на сегодня – новая Socket LGA775 или старая Socket PGA478.

Теоретически новое, конечно, должно быть лучше старого,

но получается ли так на практике, мы узнаем в конце статьи.

Вступление в новую эру

Не так давно Intel презентовала новую платформу – Socket LGA775, в которой изменения коснулись не только сокета: мы также получили новую память, шины, улучшенную поддержку звука, встроенной графики, подсистемы памяти. И раз уж мы начали, то расскажем немного о нововведениях.

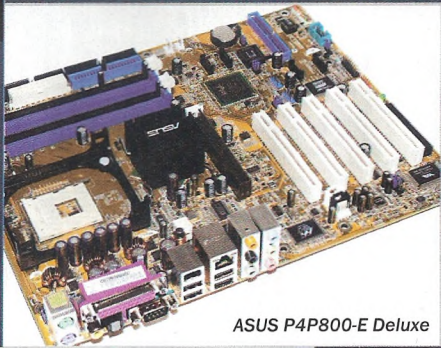
Начнем с самого разительного (если судить внешне) изменения – сокета. Итак, у нового сокета LGA 775 появились ножки вместо отверстий. А у процессора ножки исчезли – вместо них мы можем увидеть контактные площадки.

На первый взгляд может показаться, что данная конструкция сокета является довольно хрупкой, но это только на первый взгляд. Ибо ножки в соquete надежно защищены по бокам металлической рамкой,

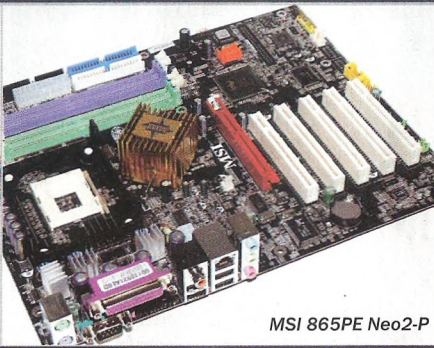
Модель	Сокет	Чипсет	Тип памяти	Графический интерфейс
ASUS P4P800-E Deluxe	PGA478	Intel 865PE	DDR	AGP 8X
MSI 865PE Neo2-P	PGA478	Intel 865PE	DDR	AGP 8X
ASUS P5P800	LGA775	Intel 865PE	DDR	AGP 8X
ASUS P5GDC-V	LGA775	Intel 915G	DDR, DDR2	PCI-Express x16
MSI 915G Combo	LGA775	Intel 915G	DDR, DDR2	PCI-Express x16

Модель	Графический процессор	Частота процессора	RAMDAC	Частота памяти	Графический интерфейс
ASUS EAX600XT/TD	ATI Radeon X600 XT	500 МГц	400 МГц	736 МГц	PCI-Express x16
ASUS A9600XT/TD	ATI Radeon 9600 XT	500 МГц	400 МГц	600 МГц	AGP 8X

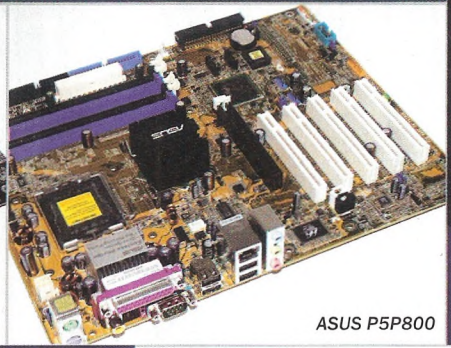
Рис.2. Материнские платы для тестирования



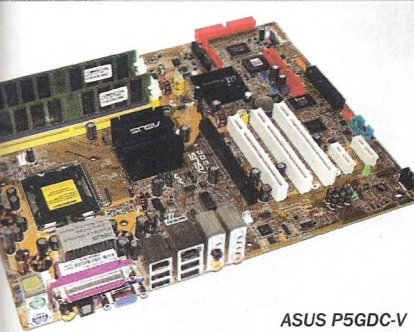
ASUS P4P800-E Deluxe



MSI 865PE Neo2-P



ASUS P5P800



ASUS P5GDC-V

а при транспортировке платы на рамку крепится еще и защитная крышка. Если в socket не совать что попало, то ничего с ним не случится. Сравнительную установку процессора в «новой» и «старой» системах, можно сказать, что легче повредить ножки на процессоре под Socket 478, чем ножки на соquete LGA 775.

Следующее отличие платформы – это использованная память DDR2 вместо DDR. Здесь, правда, Intel не стала рубить с плеча и оставила поддержку DDR у нескольких

представителей семейства 915-х чипсетов. Существуют «материнки» с поддержкой первого типа памяти, второго типа памяти и комбинированные (оба типа памяти, но работать можно только с одним из них). Шину AGP 8X заменила более скоростная PCI-Express x16.

Выбираем оппонентов

Для тестирования были отобраны следующие материнские платы: ASUS P4P800-E Deluxe, MSI 865PE Neo2-P, ASUS P5P800, ASUS P5GDC-V и MSI 915G Combo.

Мы преднамеренно отказались от плат только с DDR2 – память эта на сегодня дефицитная и неоправданно дорогая. Поэтому в обзоре представлены «материнки», поддерживающие DDR. Для чистоты эксперимента было бы правильно использовать видеокарты с одним и тем же

графическим чипом, но в разном исполнении (AGP 8X и PCI-Express x16). Таких, к сожалению, отыскать не удалось. Мы взяли почти идентичные «видяхи» – ASUS EAX600XT/TD и ASUS A9600XT/TD.

GPU (графический процессор) у этих карточек практически одинаковые, причем частота GPU и RAMDAC абсолютно идентична. Существенное отличие мы видим только по частоте работы памяти, так что в результатах будет присутствовать некоторая погрешность.

Для тестового стенда мы взяли два идентичных процессора P4 с ядром Prescott и тактовой частотой 3,0 ГГц, но в двух разных исполнениях – под Socket PGA478 и Socket LGA775. Также тестовый стенд включал в себя винчестер SATA Maxtor 250Гб, оперативную память 2 x 512Мб Samsung DDR-400 и 2 x 512Мб Micron DDR2-533. Были ин-



MSI 915G Combo

сталлированы операционная система Windows XP Pro ENG с пакетом обновлений SP2 и видеодрайвер ATI Catalyst 4.8 (стандартные настройки).

Тестирование

В качестве тестовых программ мы взяли две игры (DOOM 3 и Unreal Tournament 2004) и два бенчмарка (3DMark03 и Aquamark3). В настройках игр ничего кроме разрешения не изменялось, в бенчмарках были выставлены стандартные настройки и 2x Anti Aliasing.

Таблица 1. Unreal Tournament 2004, 1024x768

	AS-Convoy	DM-Deck17	DM-Inferno	DM-Morpheus3	DM-Phobos2	ONS-Torlan
ASUS P4P800-E Deluxe	56,97	102,01	72,45	91,88	98,52	85,47
MSI 865PE Neo2-P	57,26	102,96	72,47	92,52	99,38	85,72
ASUS P5P800	56,45	101,02	72,42	91,23	97,84	85,1
MSI 915G Combo (DDR)	58,22	103,67	76,46	93,53	100,25	88,38
MSI 915G Combo (DDR2)	58,31	103,9	76,48	93,65	100,59	88,37
ASUS P5GDC-V (DDR)	58,03	103,49	76,90	93,33	100,17	88,11
ASUS P5GDC-V (DDR2)	58,24	103,86	76,93	93,47	100,48	88,11

Таблица 2. Unreal Tournament 2004, 1600x1200

	AS-Convoy	DM-Deck17	DM-Inferno	DM-Morpheus3	DM-Phobos2	ONS-Torlan
ASUS P4P800-E Deluxe	50,61	74,35	44,47	73,5	83,3	42,96
MSI 865PE Neo2-P	50,9	75,1	44,47	73,5	83,48	43
ASUS P5P800	50,46	74,1	44,47	73,22	83,01	42,92
MSI 915G Combo (DDR)	52,49	75,98	47,31	76,23	86,52	45,17
MSI 915G Combo (DDR2)	52,45	76,13	47,31	76,36	86,72	45,17
ASUS P5GDC-V (DDR)	52,54	75,90	47,53	76,25	86,54	45,13
ASUS P5GDC-V (DDR2)	52,52	75,99	47,54	76,29	86,70	45,15

Таблица 3. DOOM3 640x480

	timedemo demo1
ASUS P4P800-E Deluxe	57,4
MSI 865PE Neo2-P	57,2
ASUS P5P800	57,0
MSI 915G Combo (DDR)	60,5
MSI 915G Combo (DDR2)	60,7
ASUS P5GDC-V (DDR)	60,5
ASUS P5GDC-V (DDR2)	60,6

Таблица 4. DOOM3 800x600

	timedemo demo1
ASUS P4P800-E Deluxe	43,1
MSI 865PE Neo2-P	43,0
ASUS P5P800	43,1
MSI 915G Combo (DDR)	45,8
MSI 915G Combo (DDR2)	45,8
ASUS P5GDC-V (DDR)	45,7
ASUS P5GDC-V (DDR2)	45,8

Таблица 5. DOOM3 1024x768

	timedemo demo1
ASUS P4P800-E Deluxe	27,9
MSI 865PE Neo2-P	27,9
ASUS P5P800	27,9
MSI 915G Combo (DDR)	29,6
MSI 915G Combo (DDR2)	29,6
ASUS P5GDC-V (DDR)	29,6
ASUS P5GDC-V (DDR2)	29,6

Результаты тестирования приведены в таблицах.

Результаты

Итак, что же мы видим? Гибрид «нового» сокета LGA775 и «старого» чипсета 865PE (ASUS P5P800) не дает равным счетом ничего в плане производительности. Этого следовало ожидать, так как электрически и архитектурно P4 (Prescott) для LGA775 идентичен P4 (Prescott) для PGA478. Все материнские платы на 865-м чипсете показали одинаковые результаты (расхождение в десятые и сотые доли спишем на погрешность тестирования). Единственное преимущество

ASUS P5P800 перед ASUS P4P800-E и MSI 865PE Neo2-P это то, что под Socket LGA775 существуют процессоры с тактовой частотой до 3,8 ГГц, а под Socket PGA478 – всего 3,4 ГГц. Платы на 915-м чипсете показали результаты немного лучше. Как может показаться на первый взгляд и что, в принципе, вытекает из тестовых конфигураций – это преимущество достигается за счет видеокарты. Но если посмотреть на показатель CPUMark в 3DMark03 (тест, на который не влияет видеокарта), то можем предположить, что дело здесь не только в видеокарте: причина немного глубже, а имен-

но в чипсете. 915-й чипсет с шиной PCI-Express все-таки выглядит предпочтительнее 865-го с AGP. И это при том, что еще и близко не используется вся мощность новой шины.

Раз уж у нас в руках оказались «комбинированные» платы с поддержкой двух типов памяти, то грех было бы этим не воспользоваться и не сравнить на практике DDR с DDR2. В данных тестах мы не видим ничего преимущества. В одном случае система с первым типом памяти обгоняет оппонента на мизерную величину, в другом – наоборот, в третьем системы показывают абсолютно одинаковый результат. Зато по цене DDR2 заметно обгоняет DDR – почти в два раза. Так зачем платить больше?

Что по чем?

Модель	Цена
ASUS P4P800-E Deluxe	115 \$
MSI 865PE Neo2-P	85 \$
ASUS P5P800	105 \$
MSI 915G Combo	130 \$
ASUS P5GDC	165 \$
ASUS EAX600XT/TD	225 \$
ASUS A9600XT/TD	175 \$

Итак, мы плавно подошли к ценовому фактору.

На сегодня более привлекательной по стоимости является система со «старым» набором микросхем. Стоит сказать, что материнские платы на чипсете 865-м дешевле плат на чипсете 915-м. В нашем случае, кстати, популярная «мама» ASUS P4P800 была представлена «делюксовым» вариантом, в то время как можно взять и облегченный комплект этой «мамки», который будет стоить баксов на двадцать дешевле. Да и MSI, как показали тесты, ни в чем не уступает сопернику.

Тут уж нужно смотреть по личным предпочтениям: кому-то нравится один производитель, кому-то – другой. Цена на видеокарты, выполненные под PCI-Express, выше чем у аналогичных «собратьев» для AGP. В итоге у нас получается, что стоимость системы, собранной на основе Socket LGA775/PCI-Express/DDR выше на \$70-100, нежели стоимость аналогичной по производительности системы на основе Socket PGA478/AGP/DDR. А если в первом варианте DDR заменить на DDR2, то разница в цене может вырасти до \$200.

Но здесь есть один нюанс: если вы со временем соберетесь проапгрейдить свою систему, то с платформой на основе 478-го сокета могут возникнуть некоторые проблемы. Дело в том, что процессоры под этот сокет оставались на отметке 3,2 ГГц и больше не будут выпускаться, да и выход новых видеокарт для AGP не предвидится.

Итоги

В общем-то смена сокета, затеянная Intel, выглядит достаточно революционно и с явным прицелом в будущее. В последнее время мы привыкли к более «спокойным» переменам. А тут получается, что заменили практически всё – всю «основу»: процессор, память, системную шину, видеокарту. Все три компонента обозначенной выше базовой платформы Socket PGA478/AGP/DDR уже можно назвать вчерашним днем. Потенциал AGP и DDR практически полностью исчерпан, в то время как технологии PCI-Express и DDR2 еще не раскрыли все свои возможности и в будущем по мере развития информационных технологий проявят себя.

Сегодня, наверное, не стоит спешить переходить на новый сокет – явного прироста производительности пока не наблюдается. Но если вы заходите собрать топ-решение, то без 775-й платформы вам не обойтись.

Владимир Барановский
vladimir@comizdat.com

Таблица 6. 3DMark03 и Aquamark3

	Aquamark3 800x600, 2xAA	Aquamark3 1024x768, 2xAA	3DMark03 1024x768, 2xAA
ASUS P4P800-E Deluxe	33,64	26,98	3093 3DMarks, 646 CPUMarks
MSI 865PE Neo2-P	33,23	26,96	3079 3DMarks, 647 CPUMarks
ASUS P5P800	33,91	27,01	3091 3DMarks, 646 CPUMarks
MSI 915G Combo (DDR)	35,88	28,65	3368 3DMarks, 662 CPUMarks
MSI 915G Combo (DDR2)	35,95	28,71	3373 3DMarks, 667 CPUMarks
ASUS P5GDC-V (DDR)	35,82	28,62	3366 3DMarks, 662 CPUMarks
ASUS P5GDC-V (DDR2)	35,91	28,69	3372 3DMarks, 667 CPUMarks

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №4 (6), декабрь

**Warhammer 40 000:
Dawn of War**

Silent Hill 4: The Room

Half Life 2

**Need for Speed
Underground 2**

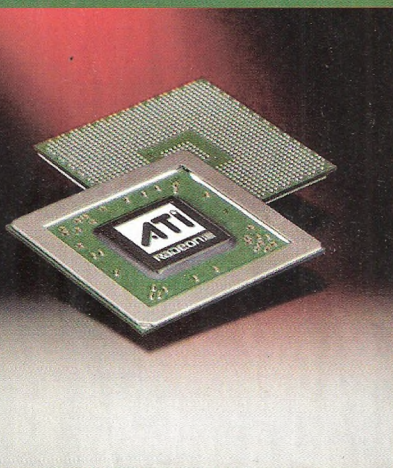
Painkiller

**Call of Duty:
United Offensive**

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

СОВЕТЫ, ПРОХОЖДЕНИЯ, КОНСОЛЬНЫЕ КОМАНДЫ
И ЧИТ-КОДЫ ДЛЯ **50** ХИТОВ 2004 ГОДА

Предрождественский парад новинок от ATI



Перед католическим рождеством компания ATI представила сразу пять новых графических чипов. Хотя новинки к рождественскому сезону ажиотажных продаж явно не поспеют, они все равно очень ожидаемы. Еще после появления Doom3 мы писали, что производительность даже самых мощных на тот момент видеокарт ATI X800 и nVidia 6800 оказалась явно недостаточной, и предрекали быстрое появление новых моделей и перепозиционирование старых. Первой это начала делать компания ATI, причем это не появление одной новой модели, как часто бывало раньше, это широкомасштабная экспансия новинок. Новый флагман ATI – Radeon X850 XT PE – работает на частотах GPU 540 МГц и памяти 590 (1180

эффективных) МГц. Видеокарты на его основе появятся в начале следующего года по цене около \$550. На ступеньку ниже стоит чип X850 XT с частотами соответственно 520 и 540 (1080 эффективных) МГц. Видеокарты на этом чипе стартуют в продаже тоже в начале 2005 г. с ценами около \$500.

Графические процессоры лидирующего дуэта имеют по 16 пиксельных конвейеров и по 6 шейдерных конвейеров. Контроллер памяти в обоих чипах поддерживает до 512 Мб памяти GDDR3, ширина шины памяти – 256 бит.

Первые карты на этих чипах и в максимальном оснащении компании Asus, MSI и Sapphire обещают выпустить уже в первом квартале 2005 года.

Третий вариант чипа – Radeon X850 Pro – работает на тех же частотах, что и X850 XT, т.е. 520 и 540 (1080 эффективных) МГц, но имеет только 12 пиксельных конвейеров (такая же ситуация была и в семействе X800, когда Pro чипы имели 12, а все остальные – 16 пиксельных конвейеров). Цена Pro карт будет стартовать где-то с \$400; появятся карты должны уже в январе.

AMR (ATI Multi Rendering)

Все три hi-end модели поддерживают технологию AMR (ATI Multi Rendering), благодаря которой можно соединить две одинаковых видеокарты для

распараллеливания 3D рендеринга. По некоторым данным, производительность такой связки должна повыситься на 50 %. Напомним, что главный конкурент ATI – компания nVidia – уже довольно давно ввела в свои hi-end чипы похожую технологию SLI (Scalable Link Interface). Насколько похожи эти технологии, пока сказать не можем, т.к. ATI еще не опубликовала официальной информации по AMR. Хотя, по моему мнению, обе эти конкурирующие технологии являются скорее маркетинговыми, нежели коммерческими. Готовых выложить за одну видеокарты больше 1000 евро найдется очень не много. А если еще вспомнить, что материнских плат с двумя разъемами 16x-PCI-Express, мягко говоря, не много, то можно смело утверждать, что массовыми эти технологии не станут.

Две демократичные новинки

Итак, свершилось. X800 переходит в разряд «высокоуровневых массовых». Новый Radeon X800 XL работает на частотах GPU 400 МГц и памяти 490 (980 эффективных) МГц. Память, как и у флагманской тройки, GDDR3. Архитектурно GPU также вполне флагманский, он располагает 16 пиксельными конвейерами и 6 шейдерными конвейерами. Цена X800XL стартует примерно с \$350.



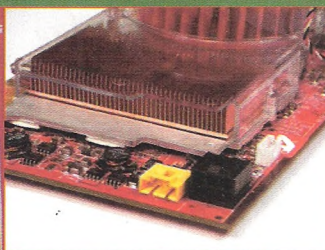
Внешний вид ATI Radeon X800 XL не отличается от других видеокарт семейства X800

И последний чип – Radeon X800 без всяких индексов. Тактовые частоты – 400 МГц ядра и 350 МГц (700 эффективная) памяти. Память – обычный DDR-SDRAM, правда, ширина интерфейса в 256 бит сохранена. Сохранено и шесть шейдерных конвейеров. Однако число пиксельных конвейеров, как и у X800 Pro, сокращено до двенадцати. Ожидаемая цена – \$250.

Две последние «демократичные» карты объединяет еще то, что производятся они по 0.11 микронному техпроцессу, что очень благоприятно сказалось на потребляемой мощности. Кроме того, этот фактор значительно влияет на себестоимость чипов. Если с производством все будет нормально, приблизительно через полгода цена должна еще значительно опуститься.

Новая система охлаждения X850

Самое бросающееся визуальное отличие семейства X850 заключается в том, что видеокарты стали «двухэтажными» на манер GeForce6800,



Референсный дизайн нового флагмана ATI – видеокарта ATI Radeon X850 XT Platinum Edition

т.е. одна занимает два слота при установке, но зато для охлаждения чипа используется прохладный наружный воздух, втягиваемый тихим, но производительным вентилятором. Напомним, что раньше компактные системы охлаждения семейства X800 от ATI очень сильно контрастировали с огромными и шумными радиаторами конкурента. Сейчас похоже, ATI решила использовать имевшийся температурный потенциал, выведя новые чипы семейства X850 на значительно более высокие рабочие частоты.

Тестирование

«Живьем» нам досталось два семпла и один уже серийный продукт. В виде семплов представлены флагман ATI Radeon X850 XT Platinum Edition и более скромная, но зато относительно доступная по цене карта ATI Radeon X800 XL.

Уже пошла в серию первая видеокарта на X800. Это Sapphire Radeon X800. Карточка, конечно, менее производительная, чем XL-и XT версии, но зато и цена весьма неплохая. Эту карточку уже можно отнести к среднему классу, в котором компанию ей на сегодня составляют карточки на основе чипов Nvidia GeForce 6600GT и ATI Radeon X700 XT. Причем X800 при большей (особенно по отношению к X700XT) производительности стартует с ценой, которая для этих карточек раньше и была характерна. По всей видимости, цена на семейство X700, которое еще толком не успело появиться на нашем рынке, должна немного снизиться.



Система охлаждения серийной карты Sapphire Radeon аналогична таковой на карточках семейства X700

Эргономичность и прожорливость

Все новинки поддерживают Microsoft DirectX 9.0, а также технологии 3Dc, SmartShader HD, VideoShader HD и HyperZ HD, повышающие производи-

тельность и улучшающие качество изображения. В комплект поставки входят диски с ПО и драйверами, в том числе Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow.

Результаты тестирования приведены ниже. Единственное,

что можно прокомментировать, это то, что для Doom3 видеокарта Nvidia GeForce 6800 Ultra по-прежнему наиболее предпочтительна. Но это единственная дисциплина, где она лидировала. А если еще учесть ее шумность, прожорливость и необходимость в двух дополнительных шлейфах питания, то общая картина явно не в ее пользу.

Особо хочется отметить уровень шумности видеокарт. Вернее, уровень тишины ☺. X800 XL вообще не слышно из корпуса ПК. Более мощная X850 едва слышно «поет», но услышать ее можно, только если у вас очень тихий блок питания. На сегодня именно они являются основными возмутителями спокойствия.

Sapphire Radeon X800 оказалась не намного шумной. Кулер и радиатор, которые установлены на этой карте, аналогичны таковым на карточках X700XT. Однако чип X800 явно мощнее, поэтому кулеру приходится работать несколько интенсивнее.



Итог

На сегодняшний день Radeon X800 XL можно считать вполне достаточной картой для всех современных игр. Приемлемый уровень в 33,6 фрейма в секунду в Half-Life-2 мы получили даже при разрешении 1600 x 1200 и 4x AA, 8x AF. В Doom 3 запас по скорости не так велик, но на любительском уровне играть можно. А если вы профи геймер, ATI Radeon X850 XT Platinum Edition – это та карта, с которой можно осваивать профессиональные приемы борьбы с марсианской нечистью.

Андрей Бондаренко

Aquamark 3 (2x AA, 32 Bit, 1600 x 1200 Pixel)	
Nvidia GeForce 6800 GT	39,0
Nvidia GeForce 6800 Ultra	55,3
Sapphire Radeon X800	48,1
ATI Radeon X800 XL	50,1
ATI Radeon X800 XT	55,3
ATI Radeon X850 XT PE	59
Code Creatures (2x AA, 32 Bit, 1024 x 768 Pixel)	
Nvidia GeForce 6800 GT	9288
Nvidia GeForce 6800 Ultra	8984
Sapphire Radeon X800	7837
ATI Radeon X800 XL	9022
ATI Radeon X800 XT	9128
ATI Radeon X850 XT PE	10416
Far Cry (2x AA, 32 Bit, 1600 x 1200 Pixel, высокое качество)	
Nvidia GeForce 6800 GT	66,1
Nvidia GeForce 6800 Ultra	58,9
Sapphire Radeon X800	59,3
ATI Radeon X800 XL	62,3
ATI Radeon X800 XT	69,5
ATI Radeon X850 XT PE	75,9
Doom 3 (2x AA, 32 Bit, 1280 x 1024 Pixel, высокое качество)	
Nvidia GeForce GT	46,0
Nvidia GeForce 6800 Ultra	70,3
Sapphire Radeon X800	41,9
ATI Radeon X800 XL	44,5
ATI Radeon X800 XT	58,1
ATI Radeon X850 XT PE	67,6
Half-Life 2 (4x AA, 8x AF, 32 Bit, 1280 x 1024 Pixel, высокое качество)	
Nvidia GeForce GT	51,9
Nvidia GeForce 6800 Ultra	52,4
Sapphire Radeon X800	50,5
ATI Radeon X800 XL	59,6
ATI Radeon X800 XT	59,6
ATI Radeon X850 XT PE	64,3
Уровень шума при полной нагрузке, db(A)	
Nvidia GeForce GT	45,4
Nvidia GeForce 6800 Ultra	47,6
Sapphire Radeon X800	41,8
ATI Radeon X800 XL	37,5
ATI Radeon X800 XT	40,0
ATI Radeon X850 XT PE	39,8

	Частота чипа, МГц	Частота памяти, МГц	Пиксельных конвейеров	Два DVI выхода	Техпроцесс	Примерная стартовая цена
Radeon X850 XT PE	540	1180	16	+	0,13	\$549
Radeon X850 XT	520	1080	16	+	0,13	\$499
Radeon X850 Pro	520	1080	12	-	0,13	\$399
Radeon X800 XL	400	1000	16	-	0,11	\$349
Radeon X800	400	700	12	-	0,11	\$249

SLI — больше, чем один

Все новое — это всего лишь хорошо забытое старое. Эта мысль по необъяснимой причине не выходила у меня из головы в процессе прочтения документации о новой разработке компании nVIDIA — технологии аппаратного масштабирования видеокарт.

Совсем недавно в прайс-листах мне на глаза стали попадаться особо выделенные параметры у материнских плат — «поддерживает SLI». Опрос общественного мнения показал, что совсем немногие отчетливо представляют себе сущность данного новшества, и уж практически совсем не могут объяснить, зачем это надо. Попробуем разобраться!

Немного истории, или Кое-что о Вуду

Если кто-то подумал, что я прямо сейчас ударю в ву-



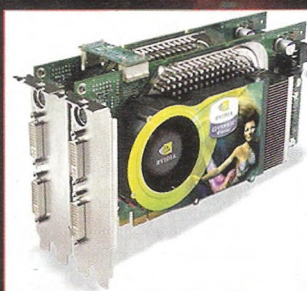
Прадедушка современных трехмерных ускорителей, давший предпосылки к появлению стандарта SLI

дуизм с целью проследить корни данного явления, то он, в принципе, не ошибся. Вот только к религиозным течениям это не будет иметь ни малейшего отношения. Хотя интересно было бы истыкать какую-нибудь новейшую видеокарту гвоздями ☺...

Дело в том, что много лет назад, когда трава была зеленее, а слово «пентиум» еще было нарицательным и не успело превратиться в скромное «П», ныне напрочь забытая компания 3Dfx выпустила целую серию графических 3D-акселераторов, получивших название Voodoo и Voodoo 2.

Это были настоящие акселераторы, поскольку работать в одиночку они не умели — требовалось наличие в системе обычной 2D-видеоплаты. В то время это был настоящий прорыв в технологии, давший возможность игровой индустрии развиваться в новом направлении.

Конечно, тогдашние возможности ускорения графики были далеки от современных, но тем не менее, компания-



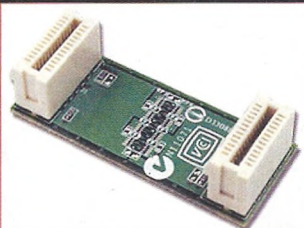
Вот так должен выглядеть, по замыслу инженеров nVIDIA, высокопроизводительный тандем с поддержкой новой технологии

разработчик непрерывно совершенствовала возможности своих изделий. В один прекрасный момент было решено, что объединение двух 3D-ускорителей может дать существенный выигрыш в производительности — так на свет и появилась технология SLI, что в расшифрованном виде означало «scan line interleave».

Всего-то 5–6 лет тому назад эта аббревиатура была пределом мечтаний для тех, кто занимался трехмерной графикой вплотную, в том числе и «профессиональных» геймеров. Де-

ло в том, что данная концепция обеспечивала улучшенную игровую производительность при весьма высокой на то время частоте кадров в просто невероятном до этого разрешении 1024x768 со включенным Z-буфером.

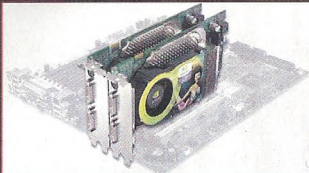
Но время шло, компания 3Dfx не выдержала конкурентной борьбы и была выкуплена своим конкурентом. После этого о технологии SLI напрочь забыли, поскольку пришло



Тот самый мостик, пришедший на замену гибкому шлейфу. Именно по нему осуществляется синхронизация спарки

время для нового поколения видеокарт, функционирующих на базе шины AGP.

И вот тут как раз напрашивается интересный вопрос: по-



Так должна выглядеть установка двух видеокарт на материнскую плату

чему компания nVidia, имея в своем распоряжении патентное право на эту разработку, не внедрила ее в свои новые видеоакселераторы? Ответ прост: технологические особенности интерфейса AGP не допускали размещения на одной материнской плате двух слотов. А нет двух слотов – нет и совместной работы двух видеокарт...

Ситуация в корне изменилась с принятием нового стандарта PCI Express. Уж он-то ни в коей мере не ограничивает фантазию разработчиков – с его внедрением многие специалисты начали предвещать возвращение к «многослотной» архитектуре. Так и случилось.

Голая теория...

Итак, как же все это работало и что для этого требовалось? Прежде всего, требовались два одинаковых ускорителя трехмерной графики и обыкновенная двумерная видеокарта, подключенная непосредственно к монитору.

Акселераторы объединялись между собой гибким «дисководным» шлейфом, по которому обеспечивалось их взаимодействие, передача данных и синхронизация изображения.

Фактически последовательность обработки выглядела так: после передачи видеосигнала с обычной видеокарты на спарку из двух 3D-ускорителей графическая информация разделялась таким образом, что одна карта обрабатывала и выводила только четные строчки кадра, а другая – только нечетные. Затем результаты складывались или чередовались – отсюда и название «scan line interleave». После объединения двух полученных частей изображения готовая картинка возвраща-

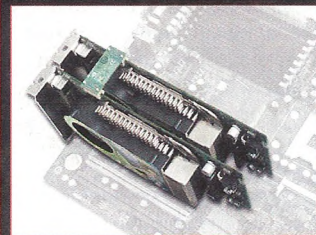
лась обратно к обычной видеокарте и попадала на экран.

Фактически сегодняшнее возрождение старой полубытовой технологии повторяет изначальную версию SLI – компания nVidia, купившая несколько лет назад остатки славной 3Dfx вместе со всеми наработками американской компании, официально анонсировала технологию под названием SLI, практически полностью повторяющую суть одноименной технологии 3Dfx шестилетней давности, но имеющую ряд принципиально новых решений.

По сути, от старой концепции остались только две видеокарты, построенные на ядре, поддерживающем режим SLI и шлейф, соединяющий две платы – правда, теперь он превратился в П-образный мостик.

...и насущная практика

NVIDIA GeForce 6800 PCI-Express. Такого название очень мощного графического ускорителя, в ядре которого реализована поддержка SLI – техноло-



Отчетливо виден мостик для передачи данных. Видно, что у верхней видеокарты будут явные проблемы с охлаждением

гии, которая теперь зовется Scalable Link Interface. Посмотрим, что же нового реализовала компания-разработчик, взяв за основу «морально устаревший» патент.

Теперь, как и раньше, когда видеокарты были оборудованы ныне морально устаревшим интерфейсом PCI, мы можем установить более одной видеокарты PCI Express в систему, разумеется, если на материнской плате расположено необходимое количество слотов PCI Express x16. Для реализации массива требуются две видеокарты на базе GeForce 6800/6800 Ultra/6800GT с шиной PCI

Express и соответствующая материнская плата с двумя слотами PCI Express x16.

Принцип работы в спарке от nVidia остался практически неизменным, за исключением того что теперь нет разделения по строкам – в новом варианте первая карта обрабатывает и выводит верхнюю половину сцены, а вторая – нижнюю. Результат складывается вместе и выводится на экран.

Вроде бы все просто, но есть одно «но». К примеру, в самолетно-вертолетном симуляторе мы рискуем получить в верхней половине кадра синее бескрайнее небо, а в нижней – все остальное. Получается, что одна карта будет работать чуть ли не вхолостую, в то время как другая будет просто дымиться от перегрузки?

А вот и нет! Главное отличие от первоначальной реализации SLI заключается в том, что разделение кадра не ограничено соотношением «50/50», а является настраиваемым. Используя концепцию динамической балансировки нагрузки, nVidia разделяет ее поровну между двумя картами, позволяя каждой из них работать в полную силу. Трудно не согласиться, что подобная реализация с виду значительно проще идеи с полосами, внедренной 3Dfx шесть лет назад – но тем не менее, технологически реализовать подобное было отнюдь не просто.

И что мы имеем?

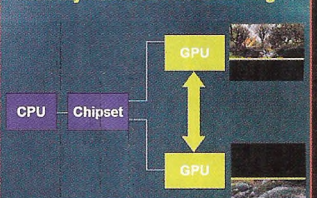
Конечно, преимущества новой технологии не заставят себя ждать. Хотя на сегодняшний день очень непросто оценить реальную выгоду от применения подобной спарки, поскольку производительность SLI-решений по сравнению с предыдущими моделями пока не заявлена. К сожалению, стоит отметить, что достоинства пока не ясны, а вот недостатки вырисовываются весьма отчетливо.

Прежде всего, это стоимость такой системы. Даже одна видеокарта с реализацией новейших технологий стоит немало – а здесь их потребуется две. Да и современная мате-

ринская плата с поддержкой двух слотов PCI Express x16 стоит ощутимо дороже своих «одноразъемных» собратьев.

Второй момент. Потребляемая мощность двух таких плат настолько велика, что однозначно потребует сверхмощного блока питания – причем сама компания-разработчик заявляет, что мощность должна быть «не менее 500 Вт». На практике это будет оз-

Symmetric Multi-Rendering with Dynamic Load Balancing



Примерно так представляется концепция динамической балансировки нагрузки

начать применение источника мощностью 550–600 Вт, что добавит стоимости и без того весьма недешевой конфигурации.

И третье. Может быть, это не столь существенно, но на рисунке отчетливо видно, что верхней видеокарте явно грозят проблемы с охлаждением, а при такой мощности это, как говорится, чревато осложнениями. Правда, не исключено, что производители как-то решат эту задачу – например, разнеся разъемы подальше и передавая данные по шине, а не через мостик – теоретически это вполне возможно.

Ну и напоследок вопрос повышенной сложности: как будет выглядеть производительность SLI при использовании сложных шейдеров, оперирующих координатами точек и вершин на сцене? По какому принципу будут разделены сцены со сложными шейдерами и удастся ли калифорнийским инженерам решить проблему разбивания координат?

К сожалению, у меня ответа на этот вопрос пока нет. А резюме простое – безусловно, энтузиастов никакие деньги не остановят, но будет ли обещанный прирост производительности адекватен цене?

Грицачук Сергей,
serggrits@comizdat.com

Английское название: Ghost in the Shell II: Innocence

Формат: полнометражный фильм (2004 год)

Жанр: киберпанк, меха, фантастика, боевик

Создатели:

Манга - Сиро Масамуне

Автор сценария и режиссер - Оси Мамору

Композитор - Кэндзи Каваи



Слёзы робота

Робот – это идеальная, стерильная форма, которая не чувствует боли

Оси Мамору

PRODUCTION I.G

Где-то на горизонте мега-города проплывали серые облака, то и дело натываясь своими массивными телами на небоскребы.

Машина Бато шла практически беззвучно. Лишь малень-



кий талисман в виде потёртой старой тряпичной куклы, висевший на зеркале заднего вида и покачивающийся всякий раз, когда машина пролетала под осветительными фонарями, находившимися на сочленении мостовых балок, напоминал водителю, что дорога не идеально ровная. Электронные часы, встроенные в приборную панель автомобиля, высветили 19:32, 2032 год.



Отряд токийской полиции уже успел окружить территорию, где произошло убийство. Бато сбросил скорость. Машина конца семидесятых



годов прошлого столетия плавно съехав с мостовой, растворилась в паутине маленьких улочек городского гетто.

Отражения неоновых вывесок дешевых баров,



скользя по зеркальной поверхности, выписывали невероятные узоры, которые приковывали внимание случайных прохожих, оставивших свой взгляд



на проезжающем мимо них автомобиле. До места происшествия он добрался без особых затруднений. Заглу-



шив мотор, он вышел из автомобиля.

Беглым взглядом окинув перекресток, куда выходил злополучный переулок, выход из которого был блокирован отрядом спецназа, Бато подошёл к офицерам спецслужб, стоявшим недалеко от места происшествия.

«Что тут у вас случилось?» – спросил он спокойным голосом, глядя на полицейский броневик, подъехавший с очередной порцией спецназа.

«Оперативная группа преследовала убийцу. 52 минуты

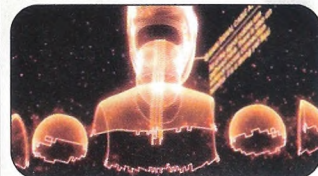


назад он забежал сюда. Здание окружили», – ответил один из офицеров.

«Мы отправили туда группу захвата. Связь оборвалась через две минуты после начала штурма. Скорее всего, все мертвы».

Бато молча передёрнул затвор полицейской винтовки, после чего направился к пе-

реулку. Молодой офицер стоявший рядом с ними ринулся за ним.



«Сейчас не время терять своё лицо», – тихо промолвил его напарник и остановил парня рукой.

Оптический сканер, встроенный в кибернетический череп Бато, зафиксировал два трупа неподалеку от лестничной площадки, на которой сидела механизированная



кукла-робот с небрежно одетым красным кимоно для гейш. Он сжал руку в кулак.

Оторвав взгляд от серой стены дома и выпустив из рук шлем одного из убитых, она, оттолкнувшись от земли и сделав практически незаметный переворот, попыта-





лась нанести боковой удар ногой в область шейных позвонков. Но не успела.

Мощный удар правой рукой с электростатическим разрядом от перчатки Бато отбросил её на три метра назад.

Через пару секунд кукла-робот пришла в себя. Подняв го-



лову, она взглянула в лицо своему обидчику. Перед ней стоял человек с взведённой винтовкой, дуло которой было направлено прямо ей в голову.

Вытянув руки и прошептав несколько раз «Помогите...», она сорвала с себя искусственную кожу в области груди и запустила механизм самоуничтожения. Ещё через долю секунды раздался выстрел.



Пустой патрон, отскочив от стенки узкого переулочка, упал в грязную лужу, рядом с детективом отдела по борьбе с терроризмом. В метре от него лежало тело куклы-робота компании Locus Solus.

Первый Призрак совершил революцию в аниме-культуре,



заявляя нишу киберпанка в разряде классики. Им вдохновлялись режиссеры, художники и писатели, поэтому затянувшееся ожидание второй части полнометражного аниме-фильма, только подстегивало нетерпение и интерес публи-

ки. И вот долгожданный момент настал.

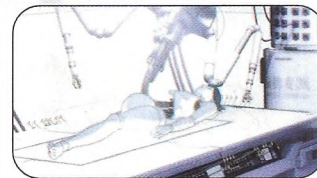
Первыми, кто по достоинству мог бы оценить работу режиссера, стало жюри 57-



каннского кинофестиваля. Тысячи редакторов анимационных изданий всего мира так и ни разу не увидев картины целиком до Канн, а только лишь успев ознакомиться с музыкальным клипом на видеоряд из первых двенадцати минут, пророчили второй части почётные лавры на вершине «Олимпа Анимации». Однако лавры достались не Мамору Осии.



Возможно, этот анимационный фильм вышел слишком рано, и поэтому его не сумели понять. Технологии и проблемы, с которыми сталкиваются герои фильма, попросту ещё ни разу в реальной жизни не затрагивали человеческие умы, однако сотни тысяч раз о них говори-



ли в научных произведениях и кинолентах.

Большая белая комната с минусовой температурой и уставшим от монотонной работы инженером встретила двух полицейских.



Бато и Тогуся спустились по лестничной клетке в основной зал, с левой стороны которого находились стелла-

жи с разобранными роботами. Разглядывая комплектующие к новой модели человекоподобных роботов, они медленным шагом подошли к женщине сорока лет за операторским пультом.

«Вы что здесь делаете?» — не отводя взгляда от монитора, спросила она.

«Меня зовут Коан Кюкан, — ответил Тогуся, показывая удостоверение полицейского. —



Я занимаюсь расследованием этого дела».

«Я же уже вам сказала, многого от меня не ждите, — произнесла инженер, покуривая сигарету. — В неё стреляли из 50-го калибра пулями со смещённым центром тяжести».

«Она убила трёх наших. Простите, но без повреждений не получилось», — вмешался в разговор Бато, стоявший



возле операционного стола, где лежала кукла-робот.

«За две секунды до этого она отправила сигнал, а затем самоликвидировалась», — выпустив сигаретный дым, произнесла инженер.

«Самоликвидировалась? — удивлённо и с недоумением



в голосе переспросил Тогуся. — А кому был адресован сигнал «Помогите...»?»

«Харабэ, — ответила женщина. — В своё время он утверждал, что может поместить сознание человека в машину. Но его посадили за незаконные исследования».

«И всё же вы можете объяснить, зачем ей убивать себя? Ведь у машин нет эмо-



ций, — спросил Тогуся, глядя на куклу. — Ведь роботы — это не люди».

«Да, в чём-то я с вами полностью согласна, — практически без эмоций ответила инженер, туша сигарету в стакане с окурками. — Конечно, они могут отличить чёрный от белого, но понимать, в чём их предназначение... Для этого надо быть человеком. Понимаете?»



«Проблема роботов в том, что для них окружающий мир похож на прямую линию. У них нет воображения, они не могут лгать. Роботы по натуре — идеалисты. А человеку для самореализации необходимо тело. А тело — путь саморазрушения и гибели. Нам никогда не создать идеальный



мир», — глядя на куклу-робота произнесла она.

«У вас есть дети?» — спросила инженер секунду спустя и вновь достала сигарету из красной пачки.

«Да, девочка», — ответил Тогуся.

«Как вы знаете, почти все дети учатся быть взрослыми, — вновь без эмоции произнесла женщина. — Но где ребёнок найдёт идеальную модель для подражания? К сожалению, взрослые не так совершенны, как бы этого хотелось детям. Поэтому взрос-





лые не могут быть эталоном для подражания, и тогда девочки на куклах учатся быть женщинами. В юном возрасте, играя с куклой, девочка



учится быть матерью. То есть ваш ребёнок учится улыбаться даже у куклы. И пускай улыбка куклы фальшива, но все равно она остается эталоном для подражания. – Внезапно инженер замолчала, но через секунду добавила: – Это лишь моё мнение».

«Призрак в доспехах: Невинность» никогда не планировал-



ся как экшен фильм. В его задачу входило заставить зрителя балансировать на острой грани чувств, эмоций и интеллектуальной игры, в ко-



торую входит десяток маленьких загадок, которые словно звенья цепи будут выстроены в прямую линию в финальном действии картины.



Если внимательно прислушиваться к диалогам героев, начинаешь замечать, что авторы картины будто играют с разумом начитанного зрителя, поднося ссылки на Биб-

лию и цитаты Конфуция и Будды. А ещё через какое-то время внезапно осознаешь, что тебя с головой погрузили в мистику виртуальной реальности, разбавленную цитата-



ми Евклида, Сайто Рююки и Джона Милтона.

Но стоит режиссеру развернуть камеру на сто восемьдесят градусов и показать зрителю быт главных героев, как тут же всё становится на свои места. Из нашего сознания моментально исчезает удушающая своей глубиной философская составляющая диалогов,



ответы к которым нужно искать не столько в первоисточниках, сколько в возможности режиссера показать зрителю, что перед ним живые люди, у которых



есть привычки, семья и домашние животные.

Но вот хронометраж картины подошел к концу, и на экране появились титры. В зале зажигают свет, и слегка удивленный зритель начинает покидать уютный кинозал. Казалось, вот она, кульминация, вот она, вершина славы...

Но зритель практически без эмоций, неторопливо выходит через двери. Неужели фильм настолько не интересен, настолько скучен, настолько прямолинеен и настолько предсказуем?



«Нет! Понимаете, это фильм не для толпы с попкорном. Это фильм для человека с умом, который может увидеть здесь зеркальное отражение нашей жизни. Помните, что сказал Бато в лифте Тогусе? «Ты – человек. А раз так, держи себя в руках, будь терпеливым и вьедливым».



Когда ты смотришь в зеркало, тебе многое становится понятным без слов», – ответил невысокий человек в очках.

«Извините, не могли бы вы сказать, кем вы работаете?» – поинтересовался я у него.

«Я занимаюсь наукой» – ответил он, глядя в окно, за



которым красовался огромный билл-борд с рекламой автомобиля.

Есть ещё в этой картине одна тема, которой автор пропитал её примерно с такой же тщательностью, с которой пропитывается пороносовая губка, попадая в воду. Это тема символизма. И основной, наиболее часто встречающийся символ в этой картине –



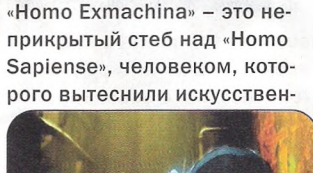
кукла, показанная в разнообразных проявлениях, начиная от парада кукол в старом мега-городе и заканчивая ссылками на големов Якоба Гримма.

Авторы, словно играя нашим восприятием, показывают нам, что может произойти

с человеком, попади он в замкнутый виртуальный логический лабиринт. И примером здесь может быть фраг-



мент фильма, берущий своё начало у статуи огромной железной ноги, сваренной из труб, которая служит не столько фоном, сколько отправной точкой для героя, который трижды просыпается в повторениях одной и той же иллюзии. Если присмотреться к этой сцене, можно заметить надпись под скульптурой: «Homo Exmachina» – это неприкрытый стеб над «Homo Sapiense», человеком, которого вытеснили искусствен-



ный интеллект и новые технологии, делая его более совершенным, но все менее и менее человечным, превращая его если не в машину, то в куклу, которую можно продать или подарить.

Первая примитивная кукла, сделанная первобытными



людьми, была скорее образом человека, чем его имитацией, но технологический прогресс приводит к стремлению полнейшей имитации, а создание искусственного интеллекта – высшим достижением человечества. Почему? Потому что люди тогда приравниваются к богам, создавая живое по своему образу и подобию. Проще говоря,



они начинают рассматривать вопросы о жизни с позиции ДНК и единичных кодов, из которых иерархически строятся все массивы данных.

Но все-таки и по сей день для человека остаётся так и не разрешенным вопрос – «Приемлема ли куклам чело-



веческая душа, которую в них вселяют насильно?»

С точки зрения художника...

Необычно, очень красиво и отвратительно одновременно. Именно в этом и заключается талант Мамору Осии – совмещать несовместимое,



уметь свить в единое целое красоту и уродство, нежность и жестокость, для того чтобы явить зрителю целостность картины.



В киевском метрополитене какое-то время назад можно было увидеть один довольно примечательный рекламный плакат, на котором изображен основной колористический контраст анимационного фильма Маморо. Там на черном фоне, переливаясь желтыми оттенками металла, красовалось слово «Золото». В преобладающем большинстве киберпанковских фильмов металл всегда отлива-



ет серебряным цветом железа или хром-никеля. Мамору не стал идти по накатанному пути. Он взял золотой.



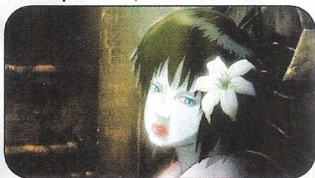
«Но почему именно золотой?» – спросите вы. Сейчас ответчу.

Если вы спросите у поклонника готических традиций, «Чем для людей, увлекающихся готическим искусством, является золото?», он ответит вам следующее: «Желтый металл для богов считается проклятым металлом, который лучше заменить серебром или железом, так как золото оли-



цетворяет страсть к наживе и реки крови, проливаемые веками в борьбе за него, тому были неопровержимые доказательства».

Также для большинства из вас не секрет и то, что золото в электронике является хорошим проводником, способствующим стабильной работе системы. И если внимательно присмотреться к сцене создания 2052 модели робота в начале фильма, то можно заме-

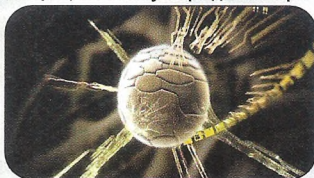


тить одну важную деталь. Практически большая часть конструктивных внутренних узлов этой модели состоит из золотых сплавов, внутри которых проложены оптоволоконные нити, составляющие с каркасом монолит искусственного интеллекта и металла.

Плюс ко всему именно этим цветом светятся гигантские города в крошечной тьме, о которых Бату говорит: «Если ос-



нова живого существа – это информация, содержащаяся в ДНК, тогда культура и общество – такие же центры информации, поэтому города отобра-



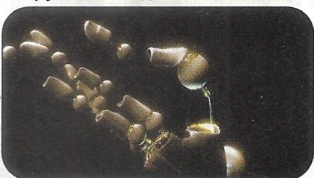
жают общество, живущее в них». Одним словом, общество всегда будет стремиться к наживе, и не важно, какая она будет – материальная или информационная.



В то же время подобный контраст создает потрясающий эффект свечения, заставляя вспомнить светящихся животных в глубинах океана, которые подобным эффектом словно утверждают, что они живые существа, а не камни. Вдобавок ко всему, панорам-



ные кадры, созданные художниками, захватывают ваше воображение настолько, что, глядя на них более двух секунд, просто хочется оказаться там – настолько они реальны. Кроме перечисленного, режиссер также умело контрастирует эпизоды в абсолютно



приглушенной, почти серой колористике, и вместе с тем ему гениально удается сочетание ярких насыщенных фонов с потрясающим богатством красок переднего плана. Для этого достаточно обратить внимание на парад кукол в мега-городе.

Одним словом, графическую раскладку теней и до мелочей детализированные

фоны, в которых авторы проекта сумели реализовать свои идеи, можно назвать комплексно охватывающим мастерством.

Р. С.

Конфуций как-то сказал: «Если человек не понял жизни, то как он может понять смерть?» Так вот для того что-



бы понять весь замысел, который был заложен Мамору в «Призрак в Доспехах: Невинность» его нужно посмотреть, и не единожды. Так как пересматривая его повторно, вы начинаете замечать то, на



что при первом просмотре просто не обратили внимание. Хотя некоторые критики и говорят, что фильм снят по формуле «злая корпорация – герой с большим пулемётом – финальная бойня – хэппи энд», не верьте им. Осии – не тот, кто показывает зрителю дешевые сериалы для спин-



ного мозга. Этот человек, прежде чем приступить к работе такого уровня, будет оттачивать концепцию идеи у себя в голове не менее двух лет. А лишь потом приступит к написанию сценария, который будет сопоставлять с реальным миром, вычёркивая из него детали, не нашедшие состыковки с жизненным укладом людей будущего.



Sova



Типичная ситуация в офисе:
не работает компьютер.

Проблема с точки зрения менеджера: «Не включается компьютер – зову админа. Админ приходит, воздевает руки к небу, бормочет про себя невнятные слова, поворачивает мой стул 10 раз вокруг своей оси, пинает компьютер – тот начинает работать. Вновь воздевает руки к небу, что-то бормочет, уходит».

Проблема с точки зрения админа: «Прихожу к юзеру – этот дурак так вертелся на стуле, что у него шнур питания на ножку наматался. Матерюсь про себя, распутываю, запикиваю комп ногой подальше под стол, включаю, ухожу».

Чат для продвинутых ламмеров, студенток и пенсионеров. Заходит круто заваренный чайник.

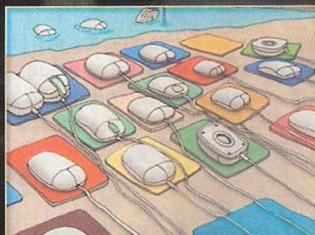
[11:32] ОНО: пипл, дайте ай-пи какого-нить лоха!!
[11:32] Кто-то: 127.0.0.1
[11:32] ОНО: пасибя!
[11:32] ОНО: щас он подойдет



[11:32] ** ОНО вышло из чата

386-й процессор назван так только потому, что в мусорном ведре исследовательского центра в тот день оказалось 385 испорченных процессоров.

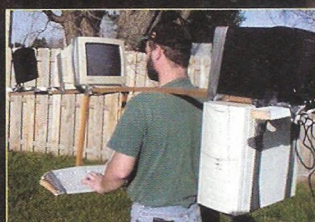
Самый живой из мертвых языков – язык программирования, а самый мертвый из живых – латынь.



Запрещается пользоваться аспирином, малиновым вареньем и горчицей для снижения температуры перегревшегося компьютера.



– Сколько нужно программистов, чтобы покрасить забор?
– Три бригады. Первая подготавливает демо-версию забора, вторая – основную, а третья исправляет предыдущие недостатки и перекрашивает забор заново.



Туризм – это самая древняя 3D-бродилка с полноценными видео, аудио и сенсорными эффектами.

– Что такое пошаговая стратегия?
– Это Warcraft III на 486-компьютере.

Идет старушка и по улице и видит – несколько человек бьют морду одному. Решила заступиться:

– Что же вы делаете, живому человеку кулаками по лицу колотите.



– Уйди, бабка, мы спамера поймали!

– Так что же вы его руками-то? Ногами надо, ногами!

У одного компьютерщика скринсейвером были рыбки. Кота госпитализировали с диагнозом «Общее истощение».

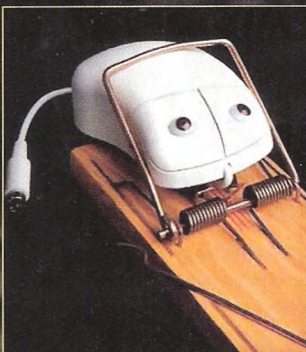


организма и социально опасное поведение».

Приходит программист домой, к нему подбегает кошка и начинает усиленно ластиться, лизать руку, мурчать и т.д. Жена, увидев это, спрашивает:

– Что это вдруг случилось с кошкой? Чего она руку-то лижет?
– Как чего? Мышкой пахнет...

Идут по улице два мужика-программиста. Первый мужик говорит второму: «Слышь, а говорят, что программное обеспечение для нового американского самолета-невидимки «Стелс-2»



будет разрабатывать Майкрософт!»

Второй: «Скорее всего, это связано с тем, что новый самолет должен уметь неподвижно зависать в воздухе».

Умер старый DOOM'ер. Друзья провожают его в последний путь. В гроб кладут белую накидку с арфой – на случай, если в рай попадет, и бензопилу, если покойный окажется в аду...

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юрєвич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писарєвський
Редактор
О. Ліщук
Літературний редактор
Ю. Тимошенко
Дизайн та комп'ютерна верстка
О. Заславська
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
О. Сепітій
Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 13.01.2004.

Наклад 23 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк».
Зак. №05-3029

Друк офсетний
Формат 60х90/8
10,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня «Новий друк»
(м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. (044) 552-80-50).

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:
ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 454-08-74
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004
Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852
з CD-дискон – 01727

РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

1С Україна	2-я обл.
Mobilemania	3-я обл.
Samsung Electronics	4-я обл.
Еспарт	2-5
Джинс	9
ZyXEL	11
Юнотек	13
1С Україна	17, 43
IP Telecom	21
Revcom	27
Поинт Ком	47

MOBILEMANIA.ua

Бонус от Mobilemania Club! Подробнее на сайте Mobilemania.ua

Поліфонічні мелодії та кольорові заставки приймають телефони: Nokia (усі поліфонічні моделі з кольоровим екраном); Alcatel 535, 735; Siemens M55, S55, SL55, C60, MC60, A60, ST60, M65, C65, CX65, S65, CF62, SX1; Samsung E400, C200, E300, E600, P510, C100, C110, X100, X120, V200, S300m, X400, X450, S500, X600, E700, E800, E820, D410; LG G5400, G7020, G7030, G7100; SonyEricsson K700, K500, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Motorola C350, C450, C550, C650, E365, T720, T720i, T722, T722i, V300, V500, V600; Panasonic G60, GD87.

ПОЛІФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ

Abba	Happy New Year	2500219
Benny Benassi	Satisfaction	2500162
Bomfunk MC	Freestyler	2500017
Britney Spears	Toxic	2500400
Despina Vandi	Come along now	2500588
Europe	The final countdown	2500025
George Michael	Last Christmas	2500990
Jingle Bells		2500220
KAZANTIP 2004		2500847
Mission Impossible		2500023
New Year		2500218
PPK	Resurrection	2500852
Panjabi Mc	Jogi	2500156

O-Zone	Despre Time	2500719
De Ce Plang Chitarele		2500850
Queen	We Are The Champions	2500982
Rammstein	Amerika	2500909
Royal Gigolos	California Dreaming	2500710
Reflex	Люблю	2500991
The Prodigy	Girl	2500814
Tarkan	Dudu	2500538
Triplex	Служебный роман	2500405
"7-40"	Еврейский танец	2500240
"БРИГАДА"	Triplex	2500237
"БРИБУМЕР"	Из сериала	2500037
Валерия и С.Пехча	Ты грустишь	2500992
В лесу родилась елочка		2501043
"В гостях у сказки"		2500829
"В мире животных"	Alonette	2500349
Глюкоза	Ой Ой	2500831

«Бумер»	Мобильник	2500200
Никого не жалко		2500350
Привет Морриконе		2500351
Зацепин & Кадышева	Широка река	2500851
Звери	Южная Ночь	2501048
Гімн Ліги Чемпіонів		2500983
Дискотека Авария	Новогодняя	2501047
Дима Билан	На берегу неба	2500955
Д.Маликов	Вишневая смола	2501042
"Джентельмены удачи"		2500403
Ирина Билык	Если Ты Хочешь	2500932
Ирина Дубцова	О нём	2500640
Корнелик	Город которого нет	2500328
Корни	Вика	2500641
Криминальное Чтиво	Misirlou	2500027
Маленькой елочке холодно...		2501044
М.Круг	Владимирский централ	2500042

Мурка		2500036
Несчастный Случай	Генералы Песчаных Карьеров	2500352
Мистер Кредо	Медляк	2500333
Океан Ельзи	Відпусти	2501037
	Друг	2501038
	Холодно	2501039
Разом нас багато...		2501036
Serga	Черный Бумер	2500537
Сердючка	Тук, тук, тук	2500912
Сиртаки		2500013
Уматурман	Прасковья	2500830
	Ночной Дозор	2500815
	Проститься	2500934
	Ума Турман	2501025
Чай вдвоем	А ты всё ждешь	2501014
Гімн UEFA (Ole-Ole!)		2500032
«Shrek-2»		2500911

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ



Як замовити java гру, поліфонічний рінгтон, анімаційну чи кольорову заставку?
Для того, щоб отримати Ваше замовлення необхідно перевірити налаштування WAP на Вашому телефоні. Щоб активувати WAP абонентам UMC та ДЖИНС - дзвонити 111, абонентам Київстар - дзвонити 3911, абонентам Ace&Base - дзвонити 466.

Для замовлення Java - гри для мобільного телефону абонентам Київстар, Djice, UMC та ДЖИНС потрібно відправити SMS-повідомлення з кодом обраної гри на номер 103335. Для абонентів Київстар, Djice ціна - 3 у.о. у грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS. Для абонентів UMC та ДЖИНС ціна - 18 грн. з ПДВ за 1 SMS. **УВАГА!** Мобільний оператор ДЖИНС не підтримує доставку Java іgr на мобільні телефони Samsung C100 та Siemens!

Для замовлення поліфонічного, рінгтону анімаційної чи кольорової заставки абонентам Київстар, Djice потрібно відправити SMS-повідомлення з кодом обраного замовлення на короткий номер 7343. Ціна - 1,6 у.о. у грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS. Абонентам UMC та ДЖИНС - відправте порожнє SMS-повідомлення на номер що складається з 104867121XXXXXX, де XXXXXX - код замовлення. Ціна - 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS.

Згідно з командами Вашого телефону, авансатже отримане повідомлення та збережіть Ваше замовлення.
Увага! Перед замовленням перевірте чи підтримує Ваш телефон наші послуги.
У разі помилкового запиту послуга вважатиметься наданою.

Acetel 735, Motorola: v300, v400, v500, v525, v600, Nokia: 3510, 3595, 8910, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7550, 8020, 7250, 7270, 6170, 3220, 6255, 5140, 6230, 3620, 3660, 3690, 3650, 7650, 3230, 6670, 6630, 6260, 7610, 6620, 6600; Siemens: m65, cx65, s65, s55, Sony Ericsson: K700, Z1010, K500, S700. Hugo Cannon Cruise 36800154 Приготуйтеся відправитися у захоплюючий круїз на каное разом з Hugo!	Nokia: 3510, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3510i, Samsung: E700, Siemens: S55, Sony Ericsson: T610. Strip4u-X-mas 36800152 Спробуй перемогти у цій грі на логіку та новорічна красуня для тебе роздягнеться!	Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3510i, 8910i, 3650, 7650, Sharp: GX-10. Crazy Christmas 36800146 Санта загубив усі подарунки, потрібно йому допомогти їх знайти!	Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3510i, 8910, 3650, 7650, Siemens: S55. CHRISTMAS CHIX 36800144 Дівчата у новорічній білизні? Ооо, цікаво!
---	--	---	--

Анімаційні заставки підтримують: Samsung: C200, E300, E600, P510, X100, X120, X600, E700, E400, X400, X450, E800, E820, D410, S300m; LG: G7030, G7100, G5400, G7120; Siemens: CF62, M65, C65, CX65, S65, SX1; SonyEricsson: K500, T610, T630, Z200, Z600.

АНІМАЦІЙНІ ЗАСТАВКИ



Підтримують: NOKIA (крім 3110/5110/5130); SONY ERICSSON T100; SAMSUNG R200, R210, R220, N500, N600, N620; SIEMENS A52, C45, S45, SL45i, ME45, M50, MT50, A50, C55; LG B1300.

МОНОФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ

Jingle Bells	2100013	Д.Маликов	Вишневая смола	2101813	Ирина Билык	Если Ты Хочешь	2101772	Привет Морриконе	2101088		
Abba	Happy New Year	2100091	Дима Билан	На берегу неба	2101791	Ирина Дубцова	О нём	2101446	Криминальное чтиво	2100146	
Aventura	Obsession	2101773	Зацепин и Кадышева	Широка река	2101684	В.Сердючка	Тук, тук, тук	2101754	Миссия Невыполнима	2100773	
KAZANTIP	2004	2101681	В гостях у сказки		2101661	Серёга	Черный Бумер	2101285	Джентльмены удачи	2100359	
New Year		2100139	Уматурман	Ночной Дозор	2101648	Корни	Вика	2101447	И.Корнелюк	Город которого нет	2100891
Royal Gigolos	No Milk Today	2101812		Прасковья	2101658	Skooter	Shake That	2101750	"БРИГАДА"		2100753
Benassi Bros	Hit My Heart	2101392		Проститься	2101689	Rammstein	Amerika	2101691	Мурка		2100018
O-Zone	Despre Time	2101543		Ума Турман (intro)	2101879	Europe	The final countdown	2100046	М.Круг	Владимирский Централ	2100752
Reflex	Люблю	2101814	Разом нас багато...!		2101884	"Мой ласковый и нежный зверь"		2101692	Гімн України		2100000
			Частушки бабоек	ежек	2101662	"Шрек-2"		2101751	Гимн Лиги Чемпионов		2101829

Підтримують: Nokia усі моделі (крім 1100, 3110, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 7110, 8810, 9XXX); Motorola E365, T720, T720i, T722, T722i, C350, C450, ; Panasonic G60; Siemens усі моделі починаючи з 45-ї серії (крім SL45); SonyEricsson T100, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Samsung C100, N500, N600, N620, R200, R210, R220.

ЛИСТІВКИ



Як замовити монофонічний рінгтон або листівку?

★ КИЇВСТАР GSM Для телефонів Nokia та Samsung відправте SMS повідомлення з кодом обраної мелодії або листівки на короткий номер Київстар 7343. Ціна - 1,6 у.о. у грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS - повідомлення.	djuice Для телефонів Nokia та Samsung відправте SMS повідомлення з кодом обраної мелодії або листівки на короткий номер Київстар 7343. Ціна - 1,6 у.о. у грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS - повідомлення.	Дніпро Телеком Київ, 04070, Ігорівська, 1/8 дог. з УААСП № МС-1/02 від 12.08.2002р. СЛУЖБА ПІДРІМКИ (044) 201-14-18 цілодобово	UMC Для телефонів Nokia та Samsung відправте порожнє SMS - повідомлення на номер, що складається з 104867121XXXXXX, де XXXXXX - код мелодії логотипа або листівки. Для телефонів Siemens відправте порожнє SMS - повідомлення на номер, що складається з 104867122XXXXXX, де XXXXXX - код замовлення. Ціна - 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS - повідомлення.
--	--	---	---

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Рідкокристалічний монітор Samsung SyncMaster 720B/T – майбутнє на твоєму столі

Нова серія рідкокристалічних моніторів Samsung SyncMaster 720B/T вирізняється цілою низкою революційних вдосконалень, які надають новому монітору надзвичайні властивості та випереджають час.



– Унікальна контрастність та чіткість зображення (1000:1)



– 5 режимів яскравості забезпечать індивідуальний режим для кожної задачі



– Управління функціями монітора за допомогою миші та спеціального програмного забезпечення без використання кнопок панелі



– Висока швидкість реакції TFT панелі є ідеальною для відео, анімації та комп'ютерних ігор



– Насичені природні кольори. Налаштування кольорів за допомогою спеціального програмного забезпечення робить цей монітор ідеальним для мультимедіа, інтернету та перегляду DVD



– Комфортна ергономіка. Гнучка підставка зі змінним кутом, можливість обертання дисплею навколо осі

Серія моніторів Samsung SyncMaster 720B/T створена спеціально для справжніх лідерів, які дивляться у майбутнє!

Алгірі	(0482) 379706, 379707	Рома	(061) 2209622, 2209621, 2209615
МТІ	(044) 4583434	Прексим-Д	(048) 7772277, 7772266
Фокстрот ІТ	(044) 2477037 (опт), 2352224		

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби
Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua



SAMSUNG